

KSD LM
User's Program manual



KSD LM



KSD SLM



KSD LMS12



KSD LMS15

ATTENTION :
La prise de courant murale devra être installée à proximité de l'équipement et devra être facilement accessible.

ATTENTION :
Pour obtenir une mise hors-circuit totale, débrancher la prise de courant secteur

Ce matériel correspond aux exigences contenues dans les directives89/336/CEE et 73/23/CEE modifiées par la directive 93/68/CEE

Avertissement :

Les documents et les copies d'écran qui suivent sont donnés à titre d'exemple pour une bonne compréhension du fonctionnement de la KSD. Selon la programmation effectuée certaines fonctions peuvent apparaître ou disparaître.
Toutes les caractéristiques de la machine ne peuvent être citées dans ce manuel. Pour des renseignements complémentaires faites appel à votre installateur.

Informations relatives à l'évacuation des déchets,destinées aux utilisateurs d'appareils électriques et électroniques (appareils ménagers domestiques)



Lorsque ce symbole figure sur les produits et/ou des documents qui les accompagnent, cela signifie que les appareils électriques et électroniques ne doivent pas être jetés avec les ordures ménagères.
Pour que ces produits subissent un traitement, une récupération et un recyclage appropriés, envoyez-les dans les points de pré-collecte désignés, où ils peuvent être déposés gratuitement.
En éliminant correctement ce produit, vous contribuez à la conservation des ressources vitales et à la prévention des éventuels effets négatifs sur l'environnement et la santé humaine, pouvant être dus à la manipulation inappropriée des déchets. Veuillez contacter les autorités locales pour connaître le point de pré-collecte le plus proche.
Des sanctions peuvent être appliquées en cas d'élimination incorrecte de ces déchets, conformément à la législation nationale.

Utilisateurs professionnels de l'Union européenne

Pour en savoir plus sur l'élimination des appareils électriques et électroniques, contactez votre revendeur ou votre fournisseur.

Informations sur l'évacuation des déchets dans les pays ne faisant pas partie de l'Union européenne

Ce symbole n'est reconnu que dans l'union européenne. Pour supprimer ce produit, contactez les autorités locales ou votre revendeur afin de connaître la procédure d'élimination à suivre

INTRODUCTION

Nous vous remercions vivement pour votre achat d'un produit KSD.
Veuillez lire attentivement ce Manuel d'instructions avant d'utiliser votre machine, de manière à comprendre parfaitement son fonctionnement et ses possibilités.
Veuillez conserver ce Manuel pour vous y référer ultérieurement. Cela vous aidera si vous rencontrez n'importe quel problème opérationnel.

IMPORTANT

- **Installez votre KSD dans un endroit qui ne soit pas exposé à un ensoleillement direct, à des changements anormaux de température, à une humidité élevée ou à de l'eau et la tenir éloignée de la chaleur et de sources magnétiques.**
  Une installation dans de pareils endroits risquerait d'endommager le boîtier et les composants électriques.
- **Ne pas faire fonctionner la KSD avec des mains humides.**
  De l'eau pourrait pénétrer à l'intérieur de la KSD et entraîner une panne des éléments des circuits.
- **Lorsque vous nettoyez votre KSD, utilisez un tissu sec et doux. Ne jamais utiliser de solvants, tels que de la benzine ou des diluants pour peinture**.
  L'utilisation de pareils produits chimiques entraînerait la décoloration ou la détérioration du boîtier.
- **La KSD peut être branchée sur n'importe quelle prise de courant murale ordinaire (tension nominale officielle).**
  Tous les éléments inter-connectés doivent être branchés sur la même phase de l'alimentation électrique (KSD en réseau, imprimantes, imprimantes en réseau).
  D'autres dispositifs électriques utilisés sur le même circuit électrique risquent d'entraîner un fonctionnement défectueux.
- **Si la KSD ne fonctionne pas correctement faites appel à votre revendeur local pour la dépanner. N'essayez pas de réparer la machine vous-même.**
- **Pour un débranchement électrique total, retirer la fiche principale.**

Table des matières

1- Le concept général

Pour mettre en place une application, il faut d'abord définir une base de données.
Une base de donnée est un ensemble de plusieurs fichiers reliés entre eux ou non. Chaque fichier contient des données nécessaires et indispensables à une bonne gestion comptable de bars, de restaurants et d'hôtels.

Ces données sont par exemple les produits vendus, les modes d'encaissements, les statistiques sur certaines transactions (le nombre d'articles offerts, le chiffre d'affaire moyen par couvert...),...

La programmation est l'étape qui permet d'attribuer des valeurs aux différents fichiers en vue d'assurer les opérations de ventes, d'analyses de résultats comptables et de gestion de stock.

Voici la liste des fichiers indispensables aux ventes :

Les articles qui sont la base de la réalisation de chiffre d'affaire.
Les règlements qui sont la base de la réalisation d'encaissements.
– Les remises (et/ou majorations) qui permettent des ristournes aux clients.
Les vendeurs qui permettent de contrôler les opérations autorisées ou interdites en vente.

Les statistiques permettent de préciser :
Le type d'offerts.
Le type de retours.
Etc...

Les Classes, groupes, familles... permettent de trier des articles dans une fenêtre suivant tel ou tel critère, pour faciliter la recherche d'articles à vendre et/ou sur un clavier plat.

Les taxes permettent d'éditer sur un ticket ou une note, le montant des différentes T.V.A. suivant les pays (T.V.A à 5.50 % et 19.60 % en France).

Tous les fichiers sont indispensables aux ventes ci-dessus car ils possèdent des zones de cumul de quantités et/ou de chiffre d'affaire.

Les taxes permettent d'avoir le détail et le montant des différentes taxes suivant les pays (taxe à 5.5 % et 19.6 % en France).

Les classes, groupes, familles... permettent de trier les résultats et d'avoir des sous-totaux par tel ou tel critère de sélection et un total final général.

Voici la liste des fichiers basiques indispensables aux stocks :

Les stocks qui définissent l'ensemble des produits dont on gère effectivement le stock.

Les commandes et livraisons.

Les fiches techniques qui sont des compositions de produits de stocks.

Les fournisseurs.

Les classes, groupes, familles... permettent de trier des éditions de stocks et d'avoir des sous-totaux par tel ou tel critère de sélection et un total final général.

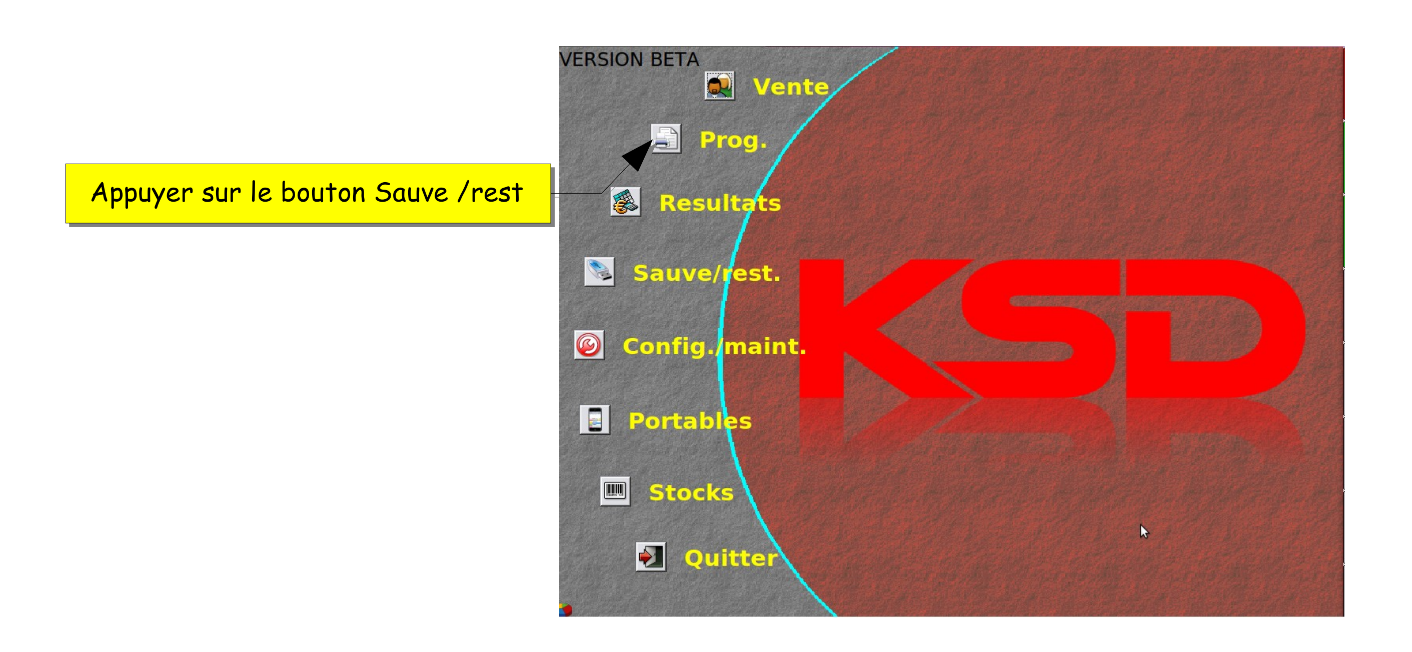
Quelques fichiers sont inter dépendants et donc certaines de leurs rubriques peuvent êtres affichées ou non.

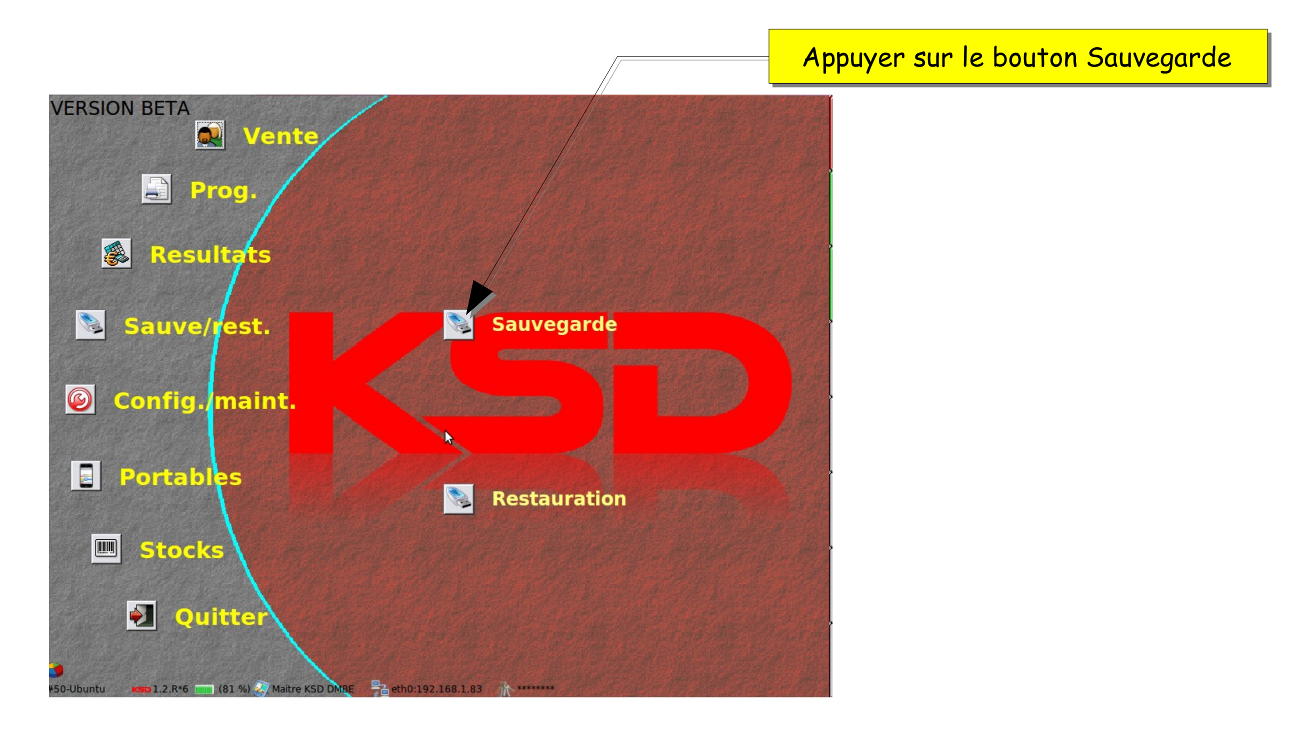
Si des modules comme : Orderman, Hartek, stock, , Ipod... ne sont pas activés dans les options dongles de la KSD, ces modules ne seront pas utilisables.

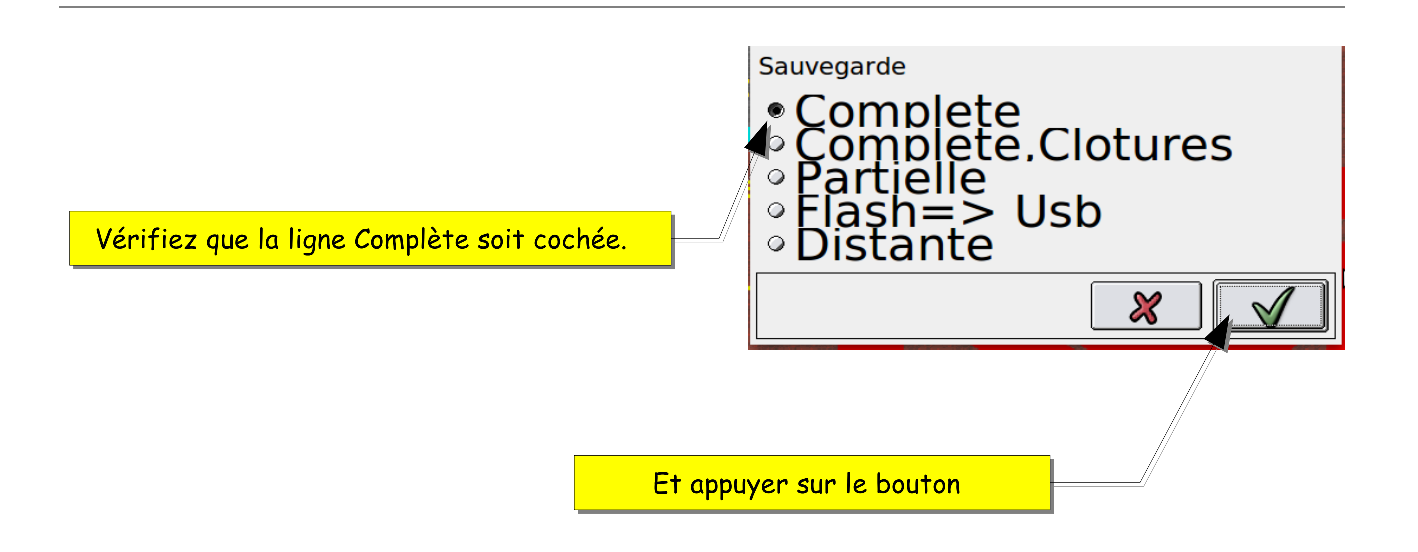
Quelques rubriques de fichiers peuvent être affichées ou non suivant des statuts de programmation accessibles en Config.cfg.

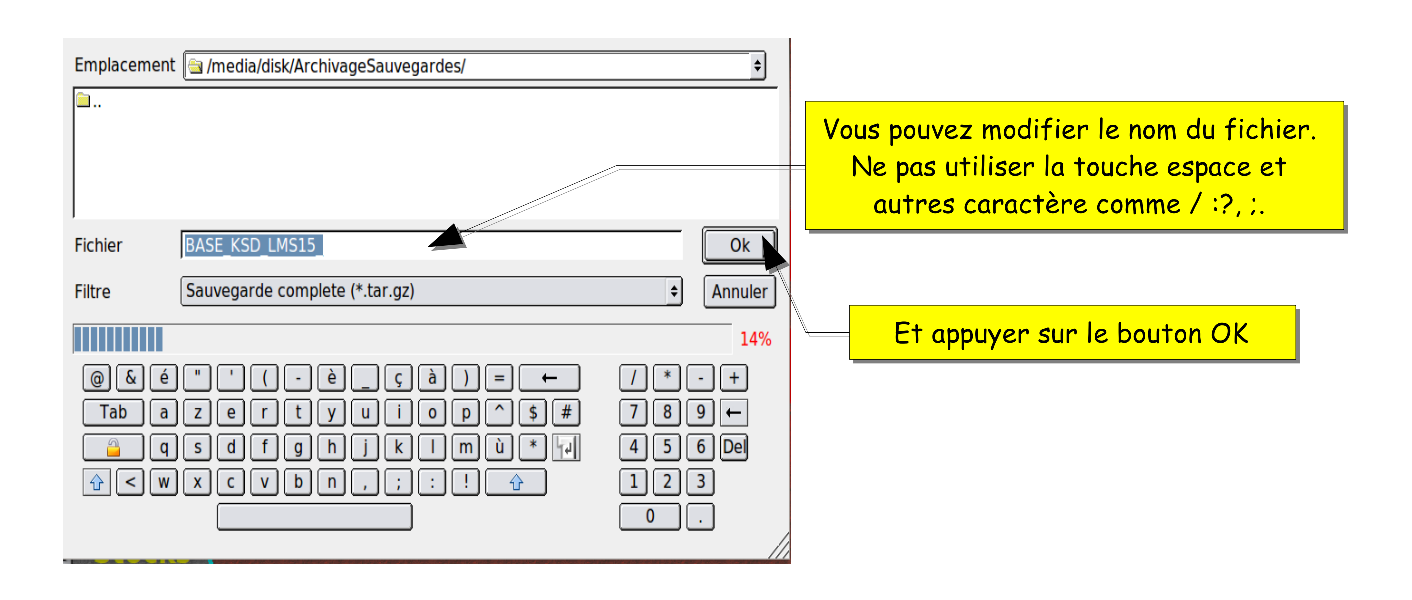
2- Sauvegarde du programme.

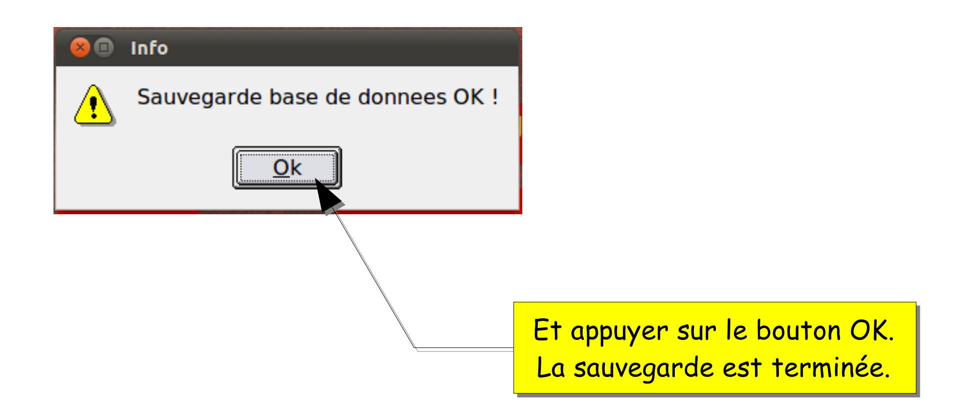
Il est recommandé de faire une sauvegarde du programme, avant toute intervention dans les programmations.





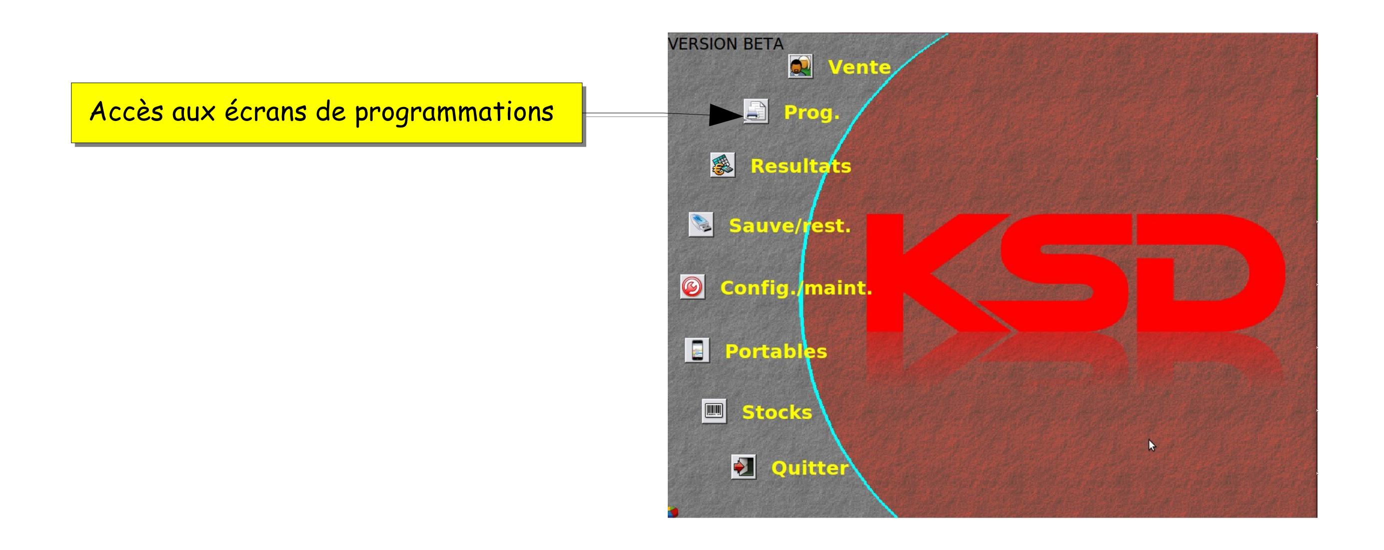

Sauvegarde
Complete
Complete,Clotures
Partielle
Flash=> Usb
Distante
Vérifiez que la ligne Complète soit cochée.
Et appuyer sur le bouton

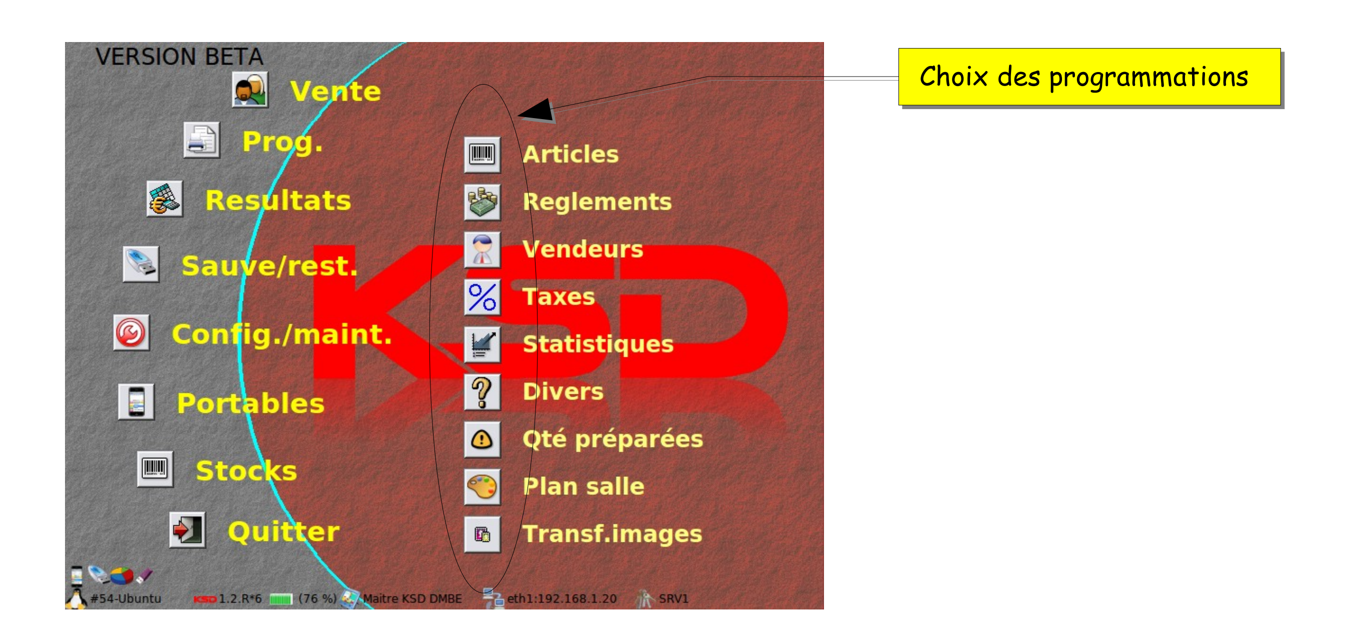

Emplacement
/media/disk/ArchivageSauvegardes/
Fichier
BASE_KSD_LMS15
Ok
Filtre
Sauvegarde complete (*.tar.gz)
Annuler
14%
Vous pouvez modifier le nom du fichier.
Ne pas utiliser la touche espace et
autres caractère comme / :?, ;.
Et appuyer sur le bouton OK


Info
Sauvegarde base de donnees OK !
Ok
Et appuyer sur le bouton OK.
La sauvegarde est terminée.

3- Chemin d'accès aux modules

Les programmations se font depuis l'écran d'accueil.

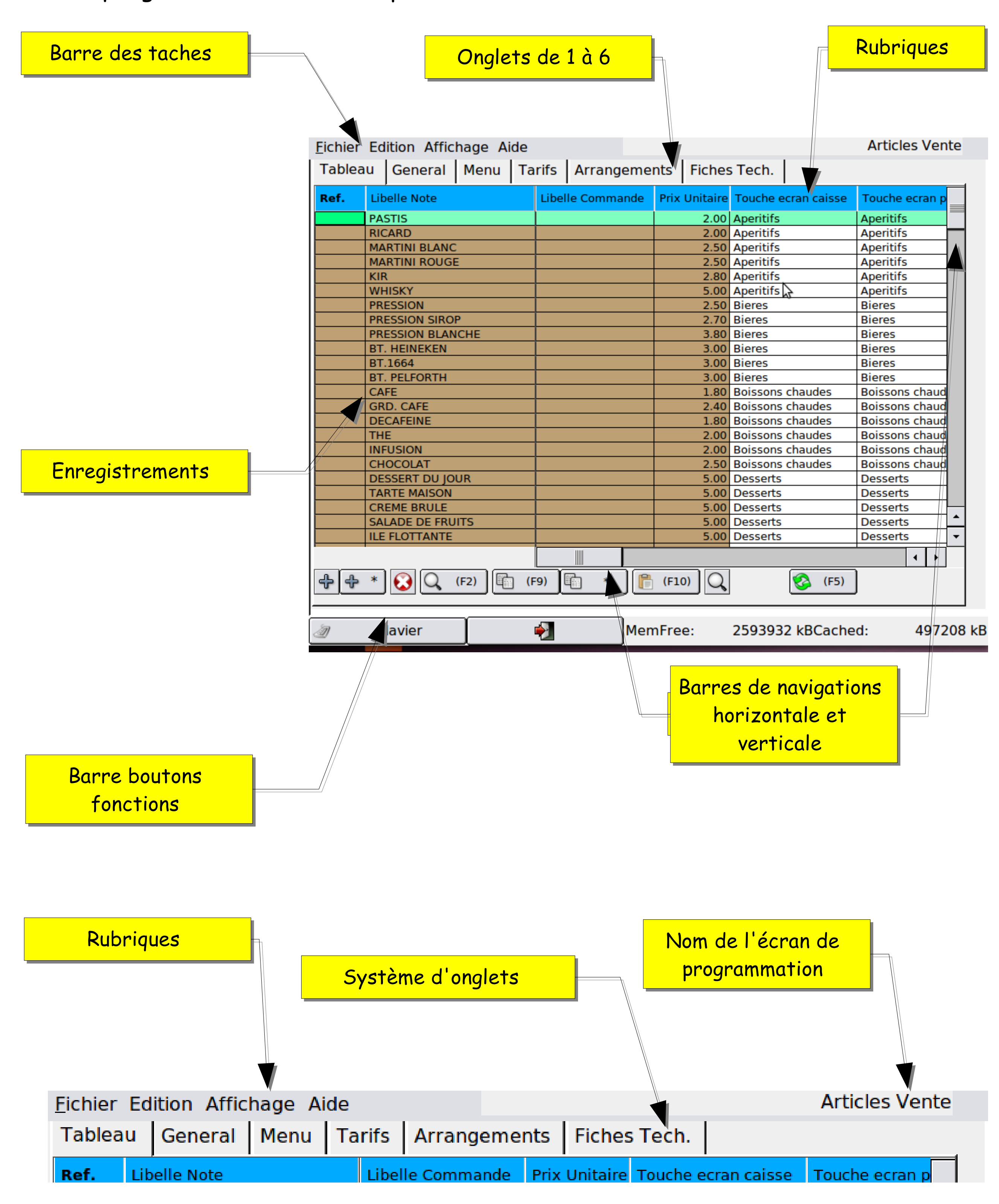




4- Description

Toutes les Programmations se font de la même manière, sous forme d'un tableau (les enregistrements horizontalement, les rubriques verticalement).

Le masque général des écrans se présente ainsi :



Barre des taches Fichier Edition Affichage Aide

Fichier :

Début de fichier Raccourcis clavier : Ctrl+Home
Se déplacer directement sur la première ligne des enregistrements.

Fin fichier Raccourcis clavier : Ctrl+end
Se déplacer directement sur la dernière ligne des enregistrements.

Édition fichier Raccourcis clavier : Ctrl+ I
Imprime le fichier.

Fichier → CSV Raccourcis clavier : aucun
Export du fichier au format CSV (Ouverture du fichier avec un tableur).

CSV → fichier Raccourcis clavier : aucun
Import du fichier au format CSV.

Quitter Raccourcis clavier : Esc
Sortir du fichier en cours.

Édition :

Ajouter Raccourcis clavier : Ctrl+ N
Ajout d'un enregistrement.

Supprimer Raccourcis clavier : Suppr
Supprime le ou les enregistrements sélectionnés.

Recherche Raccourcis clavier : Ctrl+ F
Lance la recherche avancée.

Remplacer Raccourcis clavier : Ctrl+ R
Remplace une valeur dans tous le fichier, par la valeur désirée.

Aller a … Raccourcis clavier : Ctrl+ G
Se déplacer sur une rubrique définie. (En fonction du paramétrage).

Fiche précédente Raccourcis clavier : Ctrl+ UP
Se déplacer de fiche en fiche vers le haut

Fiche suivante Raccourcis clavier : Ctrl+ Down
Se déplacer de fiche en fiche vers le bas

Début de bloc Raccourcis clavier : F11
Sélection de la première cellule de votre choix.

Fin de bloc Raccourcis clavier : F12
Sélection de la dernière cellule de votre choix.

Fonction bloc :

R.à.z bloc Efface le bloc sélectionné.
Copier bloc Copie le bloc sélectionné. Raccourcis clavier : F8
Coller bloc Colle le bloc sélectionné.
M.à.j bloc Permet de modifier une valeur du bloc dans la même rubrique.
Raccourcis clavier : F10
Majoration bloc Majore le bloc de la valeur désirée.
Incrémentation bloc Incrémente automatiquement la rubrique d'une valeur consécutive.
Duplication du bloc Copie et colle l'enregistrement ou le bloc sélectionné.
Raccourcis clavier : F9

Formatage rubrique(s)

Majuscule Mise à jour de la sélection tout en majuscule
Minuscule Mise à jour de la sélection tout en minuscule
Capitale Mise à jour de la sélection que la première lettre en majuscule
Suppression des espaces à gauche.
Ajout d'espace à gauche.

Sélection Raccourcis clavier : Ctrl+ A
Permet de faire une sélection en fonction d'un ou plusieurs critères dans le fichier.

Dé-sélection
Annule la sélection en cours.

Tri par... Raccourcis clavier : Ctrl+ T
Permet d'afficher à l'écran, le fichier avec un ou des tris par rubriques.

Affichage : (uniquement dans la programmation des articles).

Permet de faire un affichage des enregistrements en fonction des choix suivants :

Afficher les articles d'une classe.
Afficher les articles d'un groupe.
Afficher les articles d'une famille.
Afficher les articles d'une sous-famille.
Tout afficher.

Aide :

Aide rubrique Raccourcis clavier : F1
Affiche une aide contextuelle en fonction de la rubrique

Choix saisie Raccourcis clavier : F2
Permet de sélectionner une rubrique dans une liste déroulante.

Sous programme Raccourcis clavier : F3
Permet d'accéder directement au fichier de la rubrique sélectionnée.

Création produit (uniquement dans la programmation des articles).
Permet de créer la fiche technique produit utilisé pour la gestion des stock.

Copier la fiche technique de l'article.

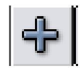
Coller la fiche technique.

Barre des onglets.

Tableau | General | Menu | Tarifs | Arrangements | Fiches Tech.

Les onglets ont des applications différentes en fonction des modules de programmation.
Ils permettent un affichage différent (sous forme de fiches) ou d'accéder à des modules complémentaires de l'enregistrement.

Barre des boutons.



Ajouter Raccourcis clavier : Ctrl+ N

Ajout d'un enregistrement.



Ajouter

Ajout d'enregistrement avec choix de la quantité.



Supprimer Raccourcis clavier : Suppr

Supprime le ou les enregistrements sélectionnés.



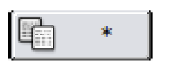
Choix saisie Raccourcis clavier : F2

Permet de sélectionner une rubrique dans une liste déroulante.



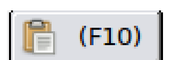
Duplication du bloc Raccourcis clavier : F9

Copie et colle l'enregistrement ou le bloc sélectionné.



Duplication du bloc

Copie et colle l'enregistrement ou le bloc sélectionné avec choix de la quantité à copier.



M.à.j bloc Raccourcis clavier : F10

Permet de modifier une valeur du bloc dans la même rubrique.



Recherche Raccourcis clavier : Ctrl+ F

Lance la recherche avancée.



Rafraichissement écran

Permet de rafraichir l'affichage à l'écran en tenant compte des filtres d'affichage ou de sélection.



Affiche le clavier de saisie à l'écran.



Permet de sortir du fichier de programmation.

5- Les fichiers de groupement des articles, les articles et fichiers liés

Les tables de groupement permettent d'organiser les articles en fonction de critères d'appartenance comme la famille des sodas, des bières ou la classe hébergement, restauration, bar. Cette organisation permet le tri des articles lors d'édition comme l'édition des résultats, mais aussi la définition de données par défaut (ex. prix par défaut des sodas à 2 euros ou imprimante de commande des entrées = Imp. Cuisine Froid).

5.1- Classes, groupes, familles et sous-familles

Les fichiers classes, groupes, familles et sous-familles sont construits de la même manière. Il permettent de classifier les articles pour la programmation, les ventes, les résultats... Les éléments composants une classe (groupe, famille ou sous-famille) sont les suivants :

- Libelle Libellé de la classe sur 28 caractères max.
- Taxe 1 Voir articles
- Taxe 2 Voir articles
- Imprimante de commande Voir articles
- Imprimante de commande supplémentaire Voir articles
- Statut Vente Voir articles
- Statut Édition Voir articles
- Statut Commande Voir articles
- Prix Mini Voir articles
- Prix Max Voir articles

Note : Les éléments d'une classe peuvent être non définis s'il n'y a pas de valeur par défaut applicable pour les articles de cette classe.

5.2- Aides

Les Aides sont des ensembles d'articles regroupés en fonction d'une caractéristique commune afin de proposer un choix d'articles à saisir après la saisie au préalable d'un article de base. Un article peut donc soit faire partie d'une liste d'articles définissant une aide, soit appeler une liste d'aide.
Les éléments composants une aide sont les suivants :

- Libellé Désignation sur 28 caractères

5.3- Contraintes

Le fonctionnement des contraintes est similaire au fonctionnement des aides, sauf que la saisie des articles composants une liste d'aide après l'article déclencheur est facultative, alors que dans le cas des contraintes, cette saisie est obligatoire.
Les éléments composants une contrainte sont les suivants :

- Libellé Désignation sur 28 caractères

5.4- Les Articles

Les éléments composants une fiche article sont les suivants :

Référence	16 Caractères alphanumériques: permet d'appeler un article par un code alphanumérique(ex: 11 ou E1) avec ou sans douchette, scanner.
Libelle Note	28 car: désignation de l'article à éditer sur la facture client
Libelle Commande	28 car: désignation de l'article à éditer sur le bon de préparation
Classe	Voir paragraphe 5.1
Groupe	Voir paragraphe 5.1
Famille	Voir paragraphe 5.1
Sous-famille	Voir paragraphe 5.1. Peuvent-être aussi utiliser pour l'organisation des écrans de prise de commande à distances, et/ou des écrans de caisse.
Taxe1	Affectation de la TVA
Taxe2	non utilisé
Aide	Permet d'intégrer cet article dans une liste d'aide. Peuvent-être aussi utiliser pour l'organisation des écrans de caisse et/ou des écrans de prise de commande à distances.
Aide Appelée	permet à chaque fois qu'on type cet article d'appeler une liste d'article de complément non obligatoire comme les parfums de glace, de sirop...
Contrainte	idem 'Aide'
Contrainte Appelée	idem 'Aide Appelée' mais obligatoire.
Quantité par Contrainte	Cette rubrique permet de préciser combien de contraintes sont associées à un article. (ex : la vente d'une glace 3 boules sera accompagnée de la saisie de 3 parfums).
Groupe de Plat	Permet de classer les articles pour les bon de préparations. Voir paragraphe 5.5
Imprimante Cde	précise sur quel imprimante il faut sortir le bon de préparation.
Imprimante Cde Supp.	Idem pour 2ème bon de préparation
Prix Mini	prix manuel minimum si statut_vte=B (prix manuel contrôlé)
Prix Maxi	prix manuel minimum si statut_vte=B (prix manuel contrôlé)
Image	Permet d'afficher automatiquement une image dans les ventes

Statut Article
A=Arrangement
B=Chainage Articles
C=Article de Location: non utilisé.
D=Article Sérialise: non utilisé.
E=Quantité Décimale: autorise une quantité décimale pour les articles au poids par exemple.
F=Soumis au Calcul du Service: article inclus dans le calcul de la commission (service) du serveur sur les ventes.
G=Gérer par un Système de Débit de Boisson: dès qu'une vente est faite, la caisse envoi l'autorisation au débit de boisson. Sinon le vendeur ne peut pas servir la boisson.
H=Article de complément:Un article de complément est lié à l'article précédent qui devient article maître.
Si on annule l'article maître, l'article de complément est également annulé.
Si on transfert l'article maître, l'article de complément est également transféré.
Un article de complément ne peut pas-être saisi tout seul(interdit derrière un A SUIVRE, un CLIENT SUIVANT, un SOUS TOTAL ...)
Un article de complément n'a pas de groupe de plat, il suivra donc l'article maître lors des regroupements.

Statut Vente A=Prix Manuel Libre: possibilité de typer cette article avec un prix saisie en temps réel. Un article peut être à la fois programmé et manuel. Si un article est seulement manuel, l'orderman ouvre automatiquement une fenêtre de saisie de prix. B=Prix Manuel Contrôlé: idem mais en tenant compte de prix mini et prix maxi C=Saisie Référence Obligatoire D=Non Vendu Hors Menu E=Non Vendu Hors Contrainte F=Vendu a 0 dans Menu G=Vendu a 0 dans Contrainte H=Non Comptabilise dans Total Nb Art des Ventes I=Non regroupable J=Non regroupable si complété	
Statut édition A=Pas édite sur Facture B=Message Facture: l'article n'est pas un produit de vente, c'est simplement un message apparaissant sur la facture du client. C=Ticket Talon Global D=Ticket Talon Unitaire: autant de ticket talon que de quantité vendues E=Pas édite si prix a zéro F=Non regroupable sur Facture	
Statut Commande A=Message Commande: 3 caractéristiques: •sans prix •pas édité sur la facture •si totalement édité, n'est pas affiché à l'écran, sauf si on est en affichage complet B= Edition Surlignée: sur le bon de commande, sera édité avec le bloc articles_surlignés, articles_regroupés_surlignés, retour_articles_surlignés ou retour_articles_regroupés_surlignés suivant le cas. (si on a une imprimante thermique, on pourra éditer en reverse(blanc sur noir), si on a une imprimante avec du rouge, on pourra éditer en rouge) C=Compile sur Imprimante Commande: n'est pas édité lorsqu'on termine un compte, mais lorsqu'on retire la clef. Souvent pour les boissons, un seul bon par serveur.	
Statut Comptes (En fonction du paramétrage) A=Inactif pour Comptes Type 1 (en générale ticket) B=Inactif pour Comptes Type 2 (en générale table) C=Inactif pour Comptes Type 3 (en générale comptes clients) D=Inactif pour Comptes Type 4 (en option et suivant paramétrage) E=Inactif pour Comptes Type 5 (en option et suivant paramétrage) F=Inactif pour Comptes Type 6 (en option et suivant paramétrage) G=Inactif pour Comptes Type 7 (en option et suivant paramétrage) H=Inactif pour Comptes Type 8 (en option et suivant paramétrage)	
Statut Stock A=Saisie des Quantités Préparées B=Déstockage composants par Saisie des Préparations C=Déstockage composants par Saisie des Ventes D=Vente autorisée même si Qtité préparée = 0	
Coefficient Théorique	
Cout Préparation	
Nombre Portions	

Quantité Préparée	Quantité saisie avant chaque service par le responsable: ce nombre diminue chaque fois qu'une vente est faite. Dès que le seuil d'alerte est atteint, « un message reste plus que X ... ». Dès que 0 est atteint, on ne peut plus vendre cet article.
Seuil Alerte Quantité Préparée	Un message « reste plus que X tarte fraise » s'affichera lorsque le seuil d'alerte est atteint.

5.5- Les Groupes de plats

En CHR, lorsqu'on gère les bons de préparations, chaque article correspond à un groupe de plat (Entrées, Plats, Desserts ...). Les groupes de plats sont au nombre de 15. On n'est pas obligé de tous les utiliser. Cette répartition permet au système de classer les saisies d'articles dans une même commande dans un ordre définis et d'insérer automatiquement si il y a lieu les lignes « A Suivre »
Les éléments composants un groupe de plats sont les suivants :

Libellé	Désignation sur 28 caractères
Statut: A=Saisie Primaire: signifie • Cette ligne tient compte du A Suivre. • Si cette ligne est une composition menu alors elle doit être saisie dans la même commande que le menu. B=Saisie Secondaire	

5.5.1- Programmation groupe plat: Exemple 1:

lib	***Statut A = saisie primaire. B = saisie secondaire***
Entrées	A
Plats	A
Fromages/Desserts/Fruits	
Boissons	

Les groupes de plats primaires(A) et secondaires(B) déterminent où doivent-être les A Suivre. Ici on autorise 1 A SUIVRE entre les 2 groupes de plats primaires.

Un article avec un groupe de plat non primaire et non secondaire est envoyé directement en préparation. Ici, les desserts et les boissons sont envoyés directement en cuisine.

Exemple:
Salade Verte (Entrées = groupe_plat de l'article)
*** A SUIVRE ***
Salade Verte (Plats = Niveau en cours)
rosé (50cl) (Boissons: position sans importance car envoyé directement)
mousse chocolat (Desserts: position sans importance car envoyé directement)
café (Boissons: position sans importance car envoyé directement)

5.5.2- Programmation groupe plat: Exemple 2:

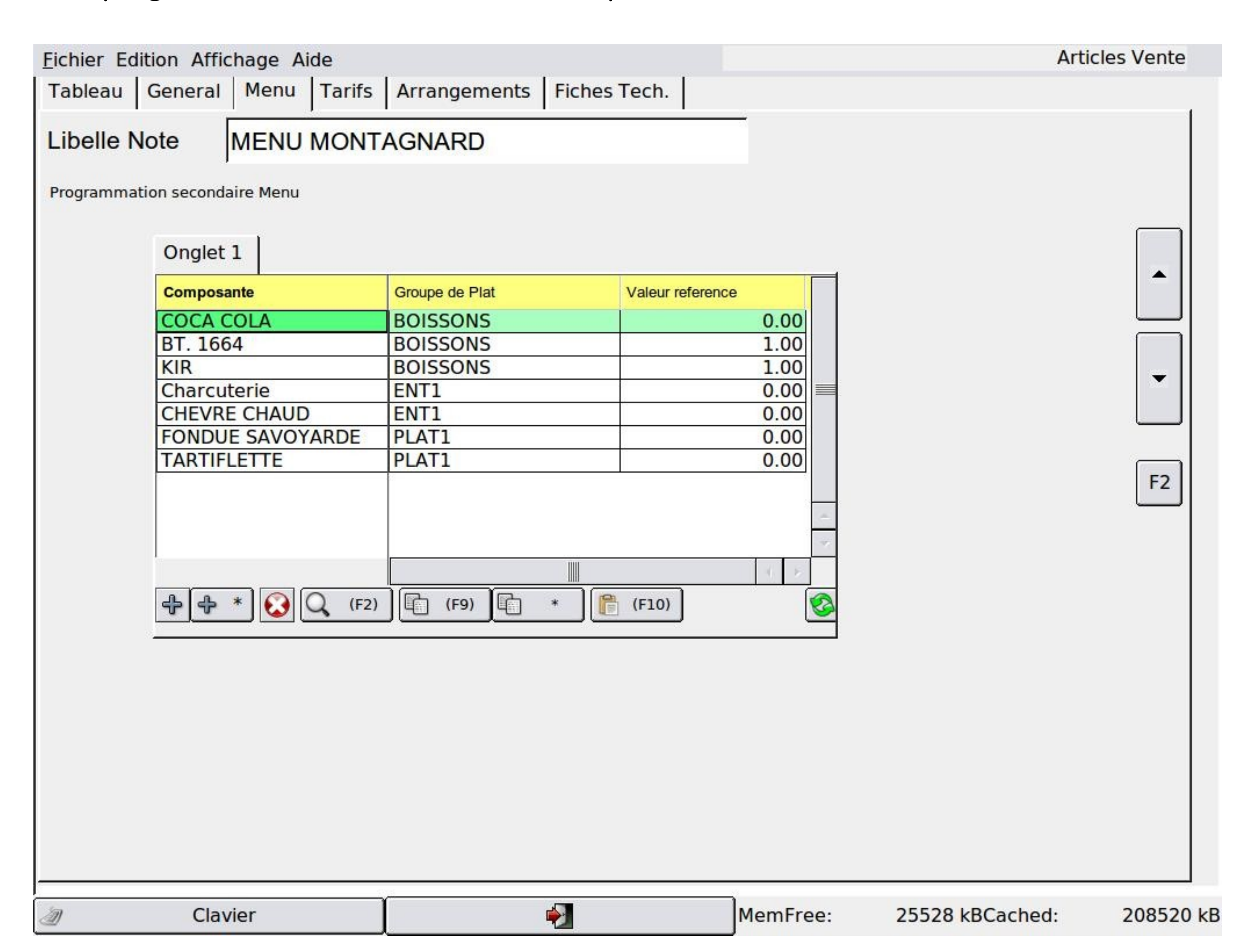
lib	***Statut A = saisie primaire B = saisie secondaire***
Apéros/Vins/digos	
E1 (Entrées 1)	A
E2 (Entrées 2)	A
P1 (Plat 1)	A
P2 (Plat 2)	A
Fromages	B
Desserts	B
Fruits	B
Boissons chaudes	

Ici on peut saisir les desserts (si les clients savent déjà ce qu'ils veulent) en même temps que les plats.

Salade Verte	(E1 = groupe_plat de l'article)
*** A Suivre ***	
Pizza	(P1 = groupe_plat de l'article)
*** A Suivre ***	
Fromages	(Fromages = groupe_plat de l'article)
*** A Suivre ***	
mousse chocolat	(Desserts = groupe_plat de l'article)
rosé (50cl)	(Boissons: position sans importance car envoyé directement)
café	(Boissons: position sans importance car envoyé directement)

5.6- Les Menus

Voir programmation des menus. (voir chapitre 7)



5.7- Le point sur les articles de complément

5.7.1- Article de complément:

Dans fichier Classe, groupe, famille, sous-famille et article: statut article:
H=article de complément
implique:

- ne peut pas-être saisi tout seul(interdit derrière un A SUIVRE, un CLIENT SUIVANT, un SOUS TOTAL ...
- un lien comme celui des compositions contraintes et des compositions menus est ajouté:
    - si suppression (en cliquant) de la ligne maître => suppression de l'article de complément également
    - si transfert (en cliquant) de la ligne maître => transfert de l'article de complément également
- ne doit pas avoir de groupe de plat
- ne doit pas avoir d'imprimante commande ni supplémentaire

5.7.2- Message commande:

Dans fichier Classe, groupe, famille, sous-famille et article: statut commande:
A=Message commande
implique:

- Pas édité sur facture
- Donc Interdiction de mettre un tarif.
- Si Totalement édité, n'est plus affiché à l'écran en mode affichage normal, mais est afficher en mode détaillé.
- (interdiction de mettre un groupe de plat)
- (interdiction de mettre une imprimante commande ou supplémentaire)
-

5.7.3- Édition surlignée:

Dans fichier Classe, groupe, famille, sous-famille et article:
statut commande: B=Édition surlignée
implique:

- sera édité avec le bloc articles_surlignés ou article_regroupés_surlignés ou retour_articles_surlignes ... suivant le cas.

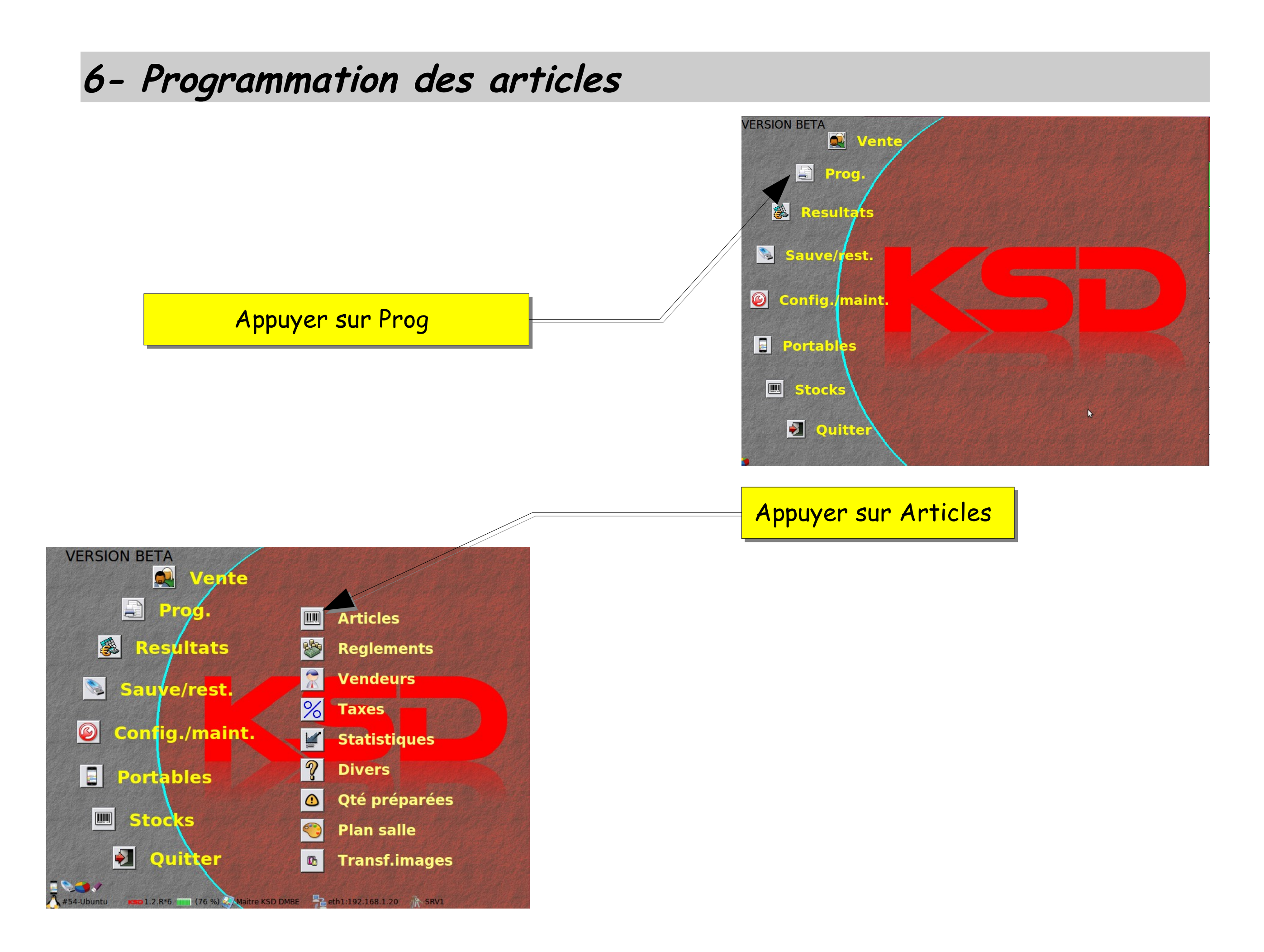
5.7.4- Comment programmer (dans la plupart des cas), les différents types d'articles lorsqu'on gère les menus et les imprimantes:

- article carte: renseigner imprimantes et prix
- compo menu: renseigner imprimantes et prix à zéro (ou supplément)
- cuisson, garniture, parfum: cocher article de complément, message commande et édition surlignée. Ne pas renseigner les prix (attention 0 est un prix), ni les imprimantes, ni les groupes de plats.
- garniture payante: cocher article de complément. Ne pas renseigner les imprimantes, ni les groupes de plats.

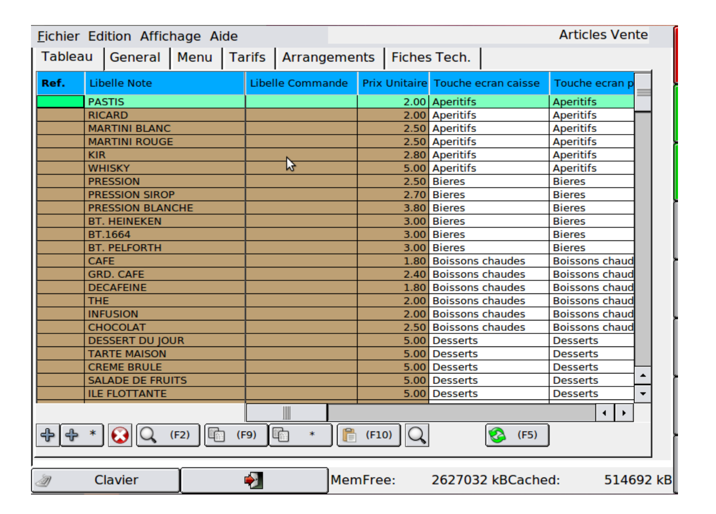
5.7.5- Remarques Générales:

- **Lorsque vous avez fini la programmation, s'il y a des messages d'erreur de programmation en sortant de la programmation article, vous devez corriger ces erreurs.**
- Si vous cochez message commande, cochez également article de complément.

6- Programmation des articles



exemple d'un fichier articles.

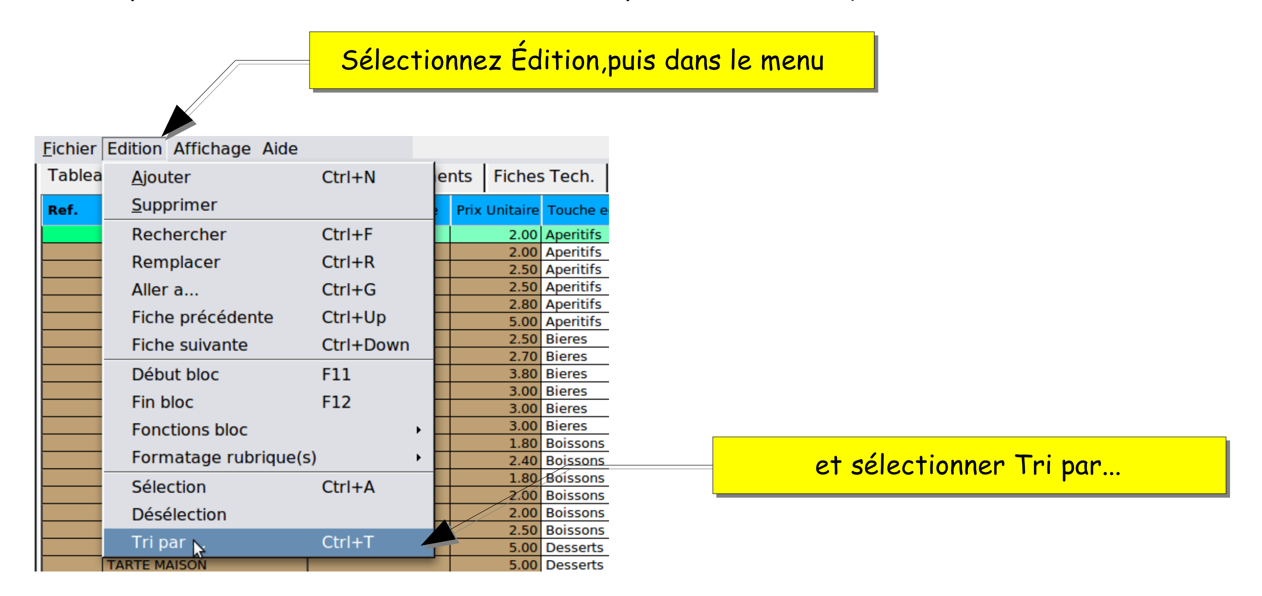


Attention les écrans de programmation qui suivent, peuvent être différents, en fonction de la configuration.
Pour plus d'informations contactez votre service après-vente.

Pour plus de confort vous pouvez connecter à votre KSD un clavier PC et ou une souris.

6.1- Affichage du fichier articles, Tri par...

Il est possible d'afficher votre fichier plusieurs rubrique



Sélectionnez la rubrique puis faite passer cette sélection à l'aide de la flèche dans le tableau de droite. Vous pouvez faire plusieurs sélections.

Appuyez sur la flèche pour valider la sélection.

	Rubriques possibles
1	Ref.
2	Libelle Note
3	Libelle Commande
4	Touche ecran caisse
5	Touche ecran portable
6	Classe
7	Groupe
8	Famille
9	Statut Article
10	Statut Vente
11	Statut Edition
12	Statut Cpt
13	Statut Commande
14	Contrainte

	Nom rubrique	Sens
1	Famille	ASC
2	Ref.	ASC

Appuyer sur valide pour terminer.

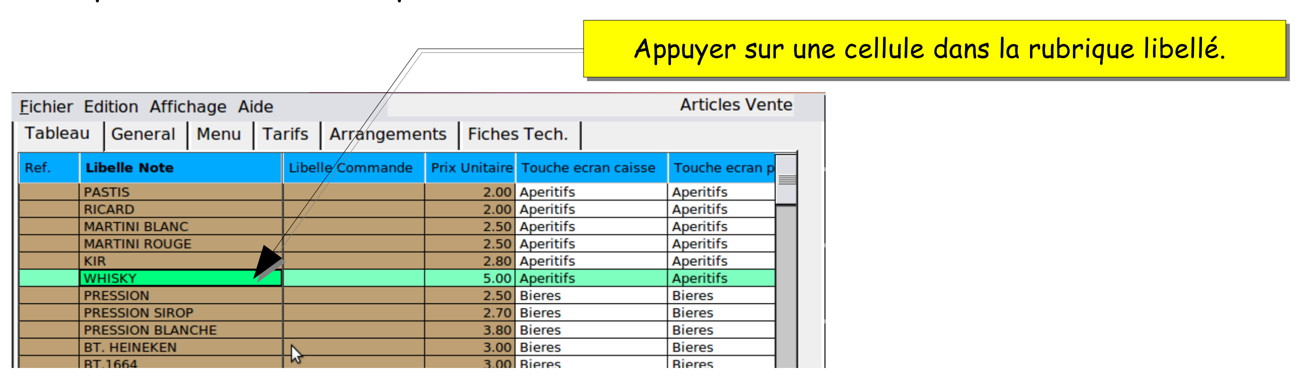
Le fichier article doit s'afficher suivant vos choix.

6.2- Recherche D'un article

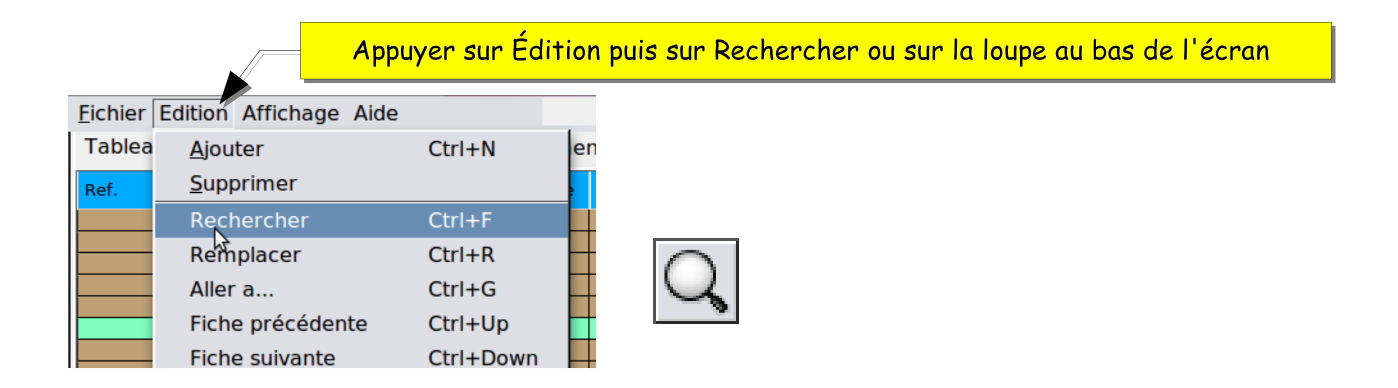
Votre fichier articles peut contenir plusieurs centaines de lignes.
Il existe des systèmes de filtre ou de recherche pour faciliter la programmation.

Tout d'abord sélectionnez la cellule dans laquelle vous allez effectuer la recherche.

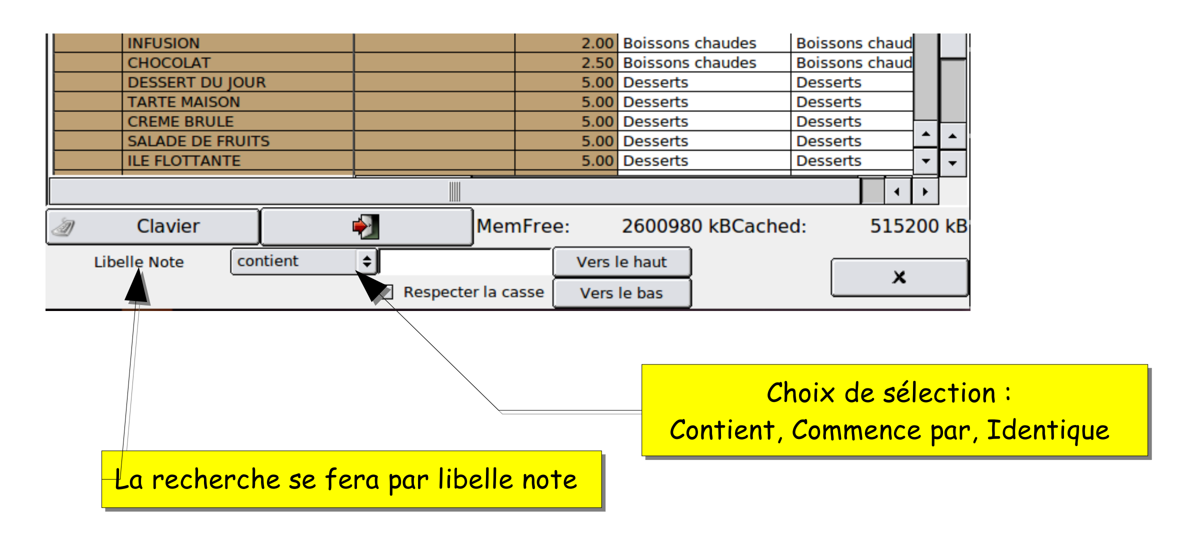
Exemple : Une recherche par libellé.

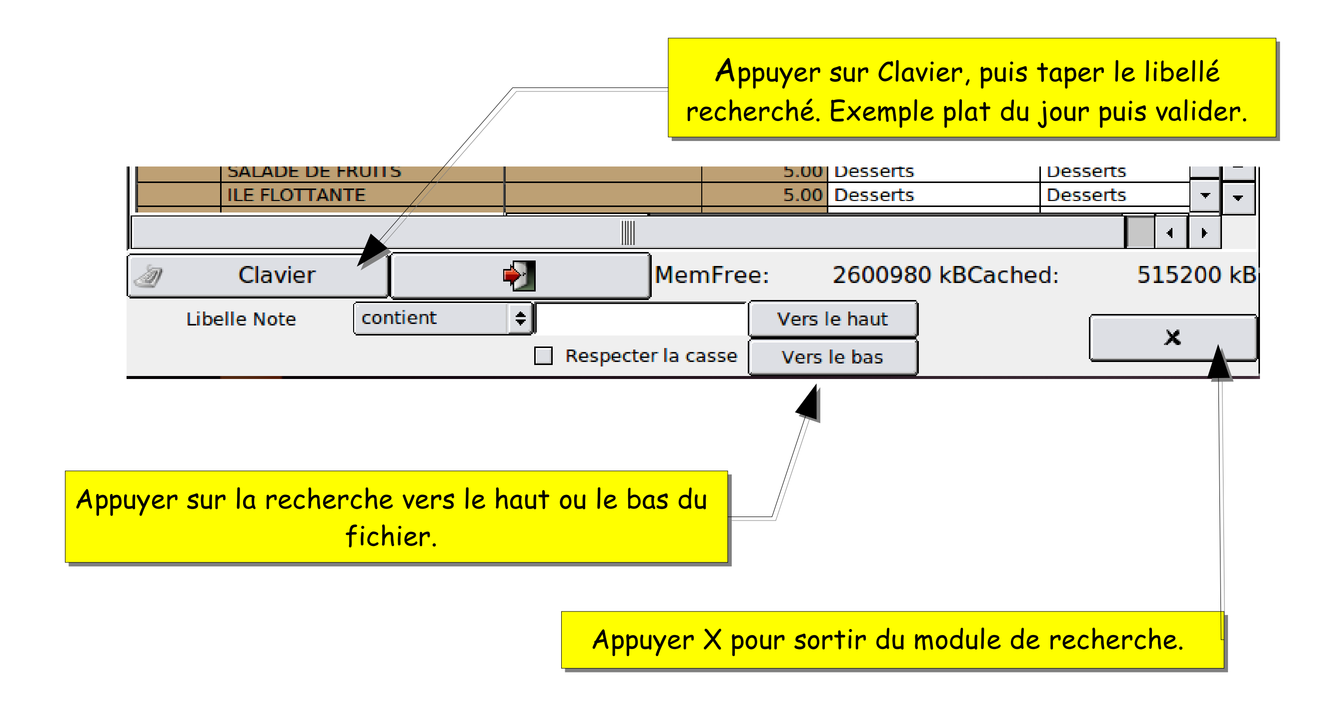


Ref.	Libelle Note	Libelle Commande	Prix Unitaire	Touche ecran caisse	Touche ecran p
	PASTIS		2.00	Aperitifs	Aperitifs
	RICARD		2.00	Aperitifs	Aperitifs
	MARTINI BLANC		2.50	Aperitifs	Aperitifs
	MARTINI ROUGE		2.50	Aperitifs	Aperitifs
	KIR		2.80	Aperitifs	Aperitifs
	WHISKY		5.00	Aperitifs	Aperitifs
	PRESSION		2.50	Bieres	Bieres
	PRESSION SIROP		2.70	Bieres	Bieres
	PRESSION BLANCHE		3.80	Bieres	Bieres
	BT. HEINEKEN		3.00	Bieres	Bieres
	BT 1664		3.00	Bieres	Bieres



Au bas de l'écran le module de recherche s'affiche.





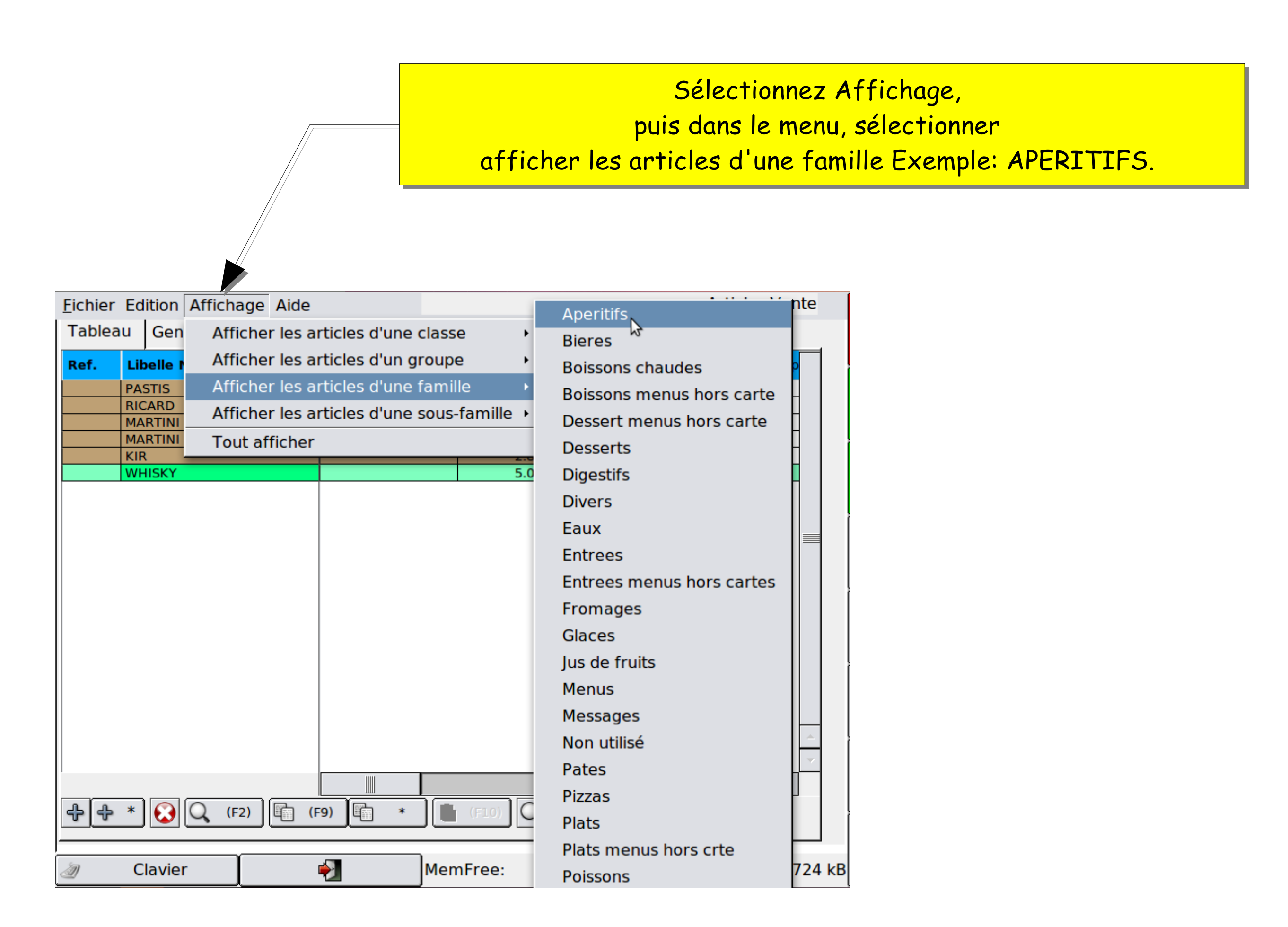
6.3- Afficher les articles par Classes,Groupes,Familles ou sous-familles.

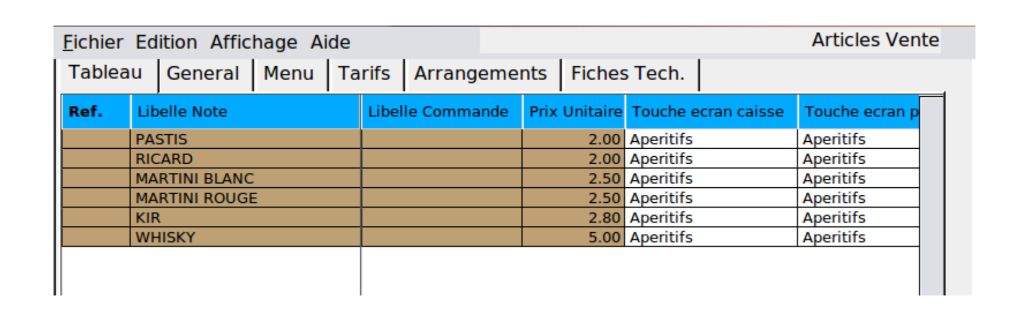
Vous pouvez afficher les articles affectés à :
une classe ou un groupe ou une Famille ou une sous-famille.

Notre exemple est par familles, la procédure des autres affichages est identique.

Recherche d'un article affiché par famille.

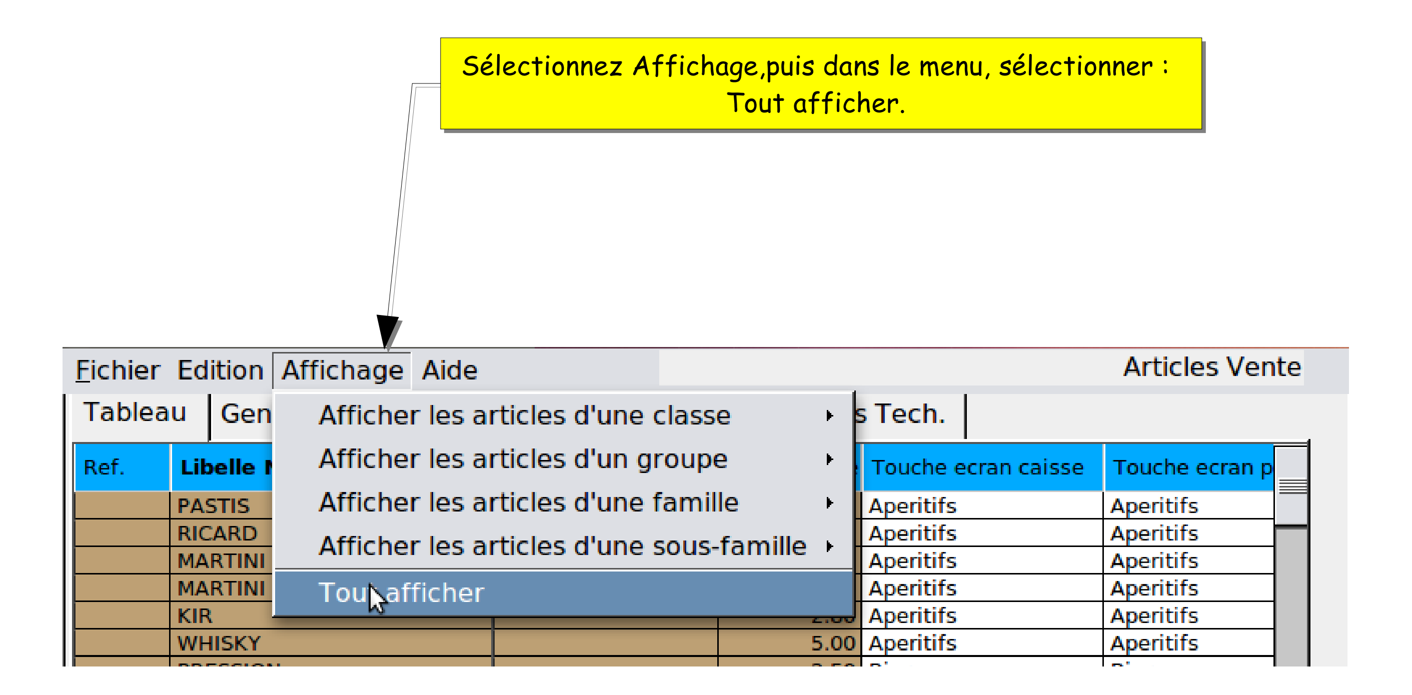
Appuyer sur onglet « Affichage »
puis sur : « Afficher les articles d'une famille »
et sélectionner la famille désirée. Exemple: APERITIFS.





<u>Seuls les articles affectés à cette famille seront affichés.</u>

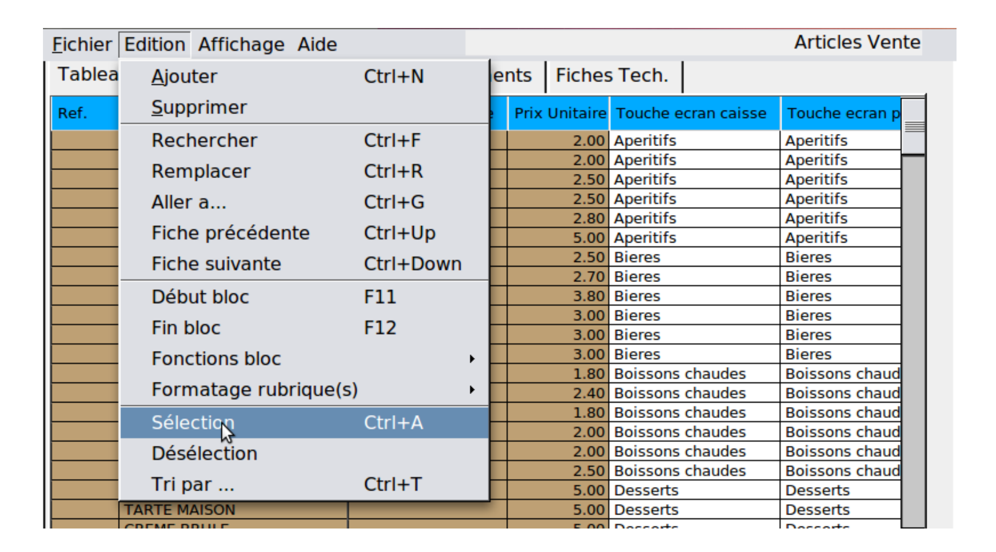
Pour afficher à nouveau le fichier articles complet.



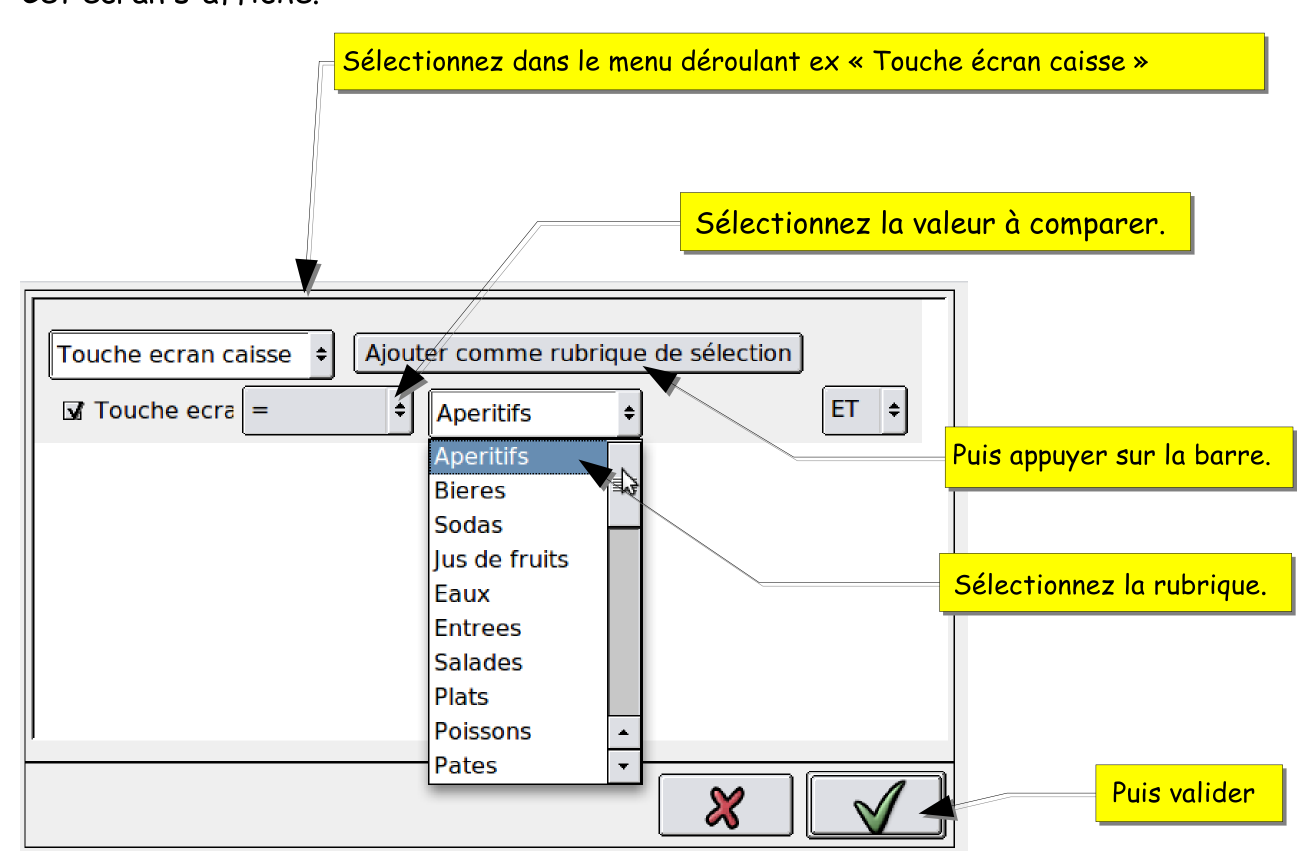
6.4- Recherche d'articles avec d'autres critères.

Exemple affiché par : Touche écran caisse « Apéritifs ».

Appuyer sur onglet « Édition » puis sur « Sélection ».



Cet écran s'affiche.

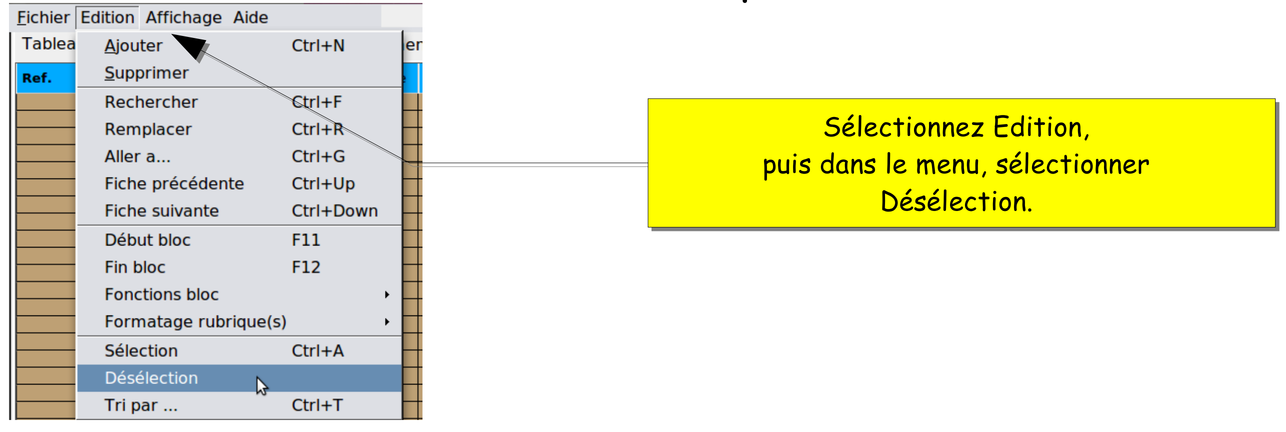


Dans cet exemple seul les articles affectés à la touche Apéritifs seront affichés.

Liste des valeurs à comparer :
= Égale/ <> Différent/ > Supérieur/ < Inférieur/ >= Supérieur ou Égale <= Inférieur ou Égale/ Non défini

Vous pouvez cumuler plusieurs sélections, pour cela il suffit d'appuyer à nouveau sur le bouton « Ajouter comme rubrique de sélection ».

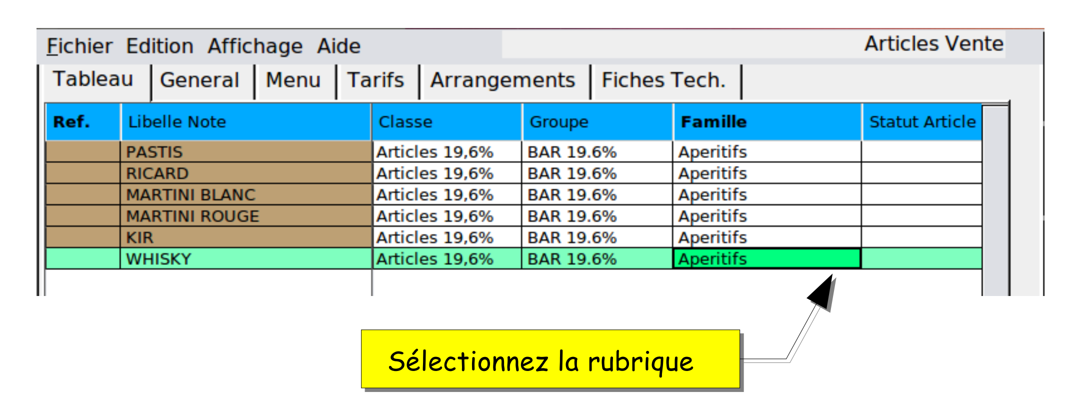
Pour afficher à nouveau le fichier articles complet.



6.5- Affectation classe, groupe, famille... aux articles.

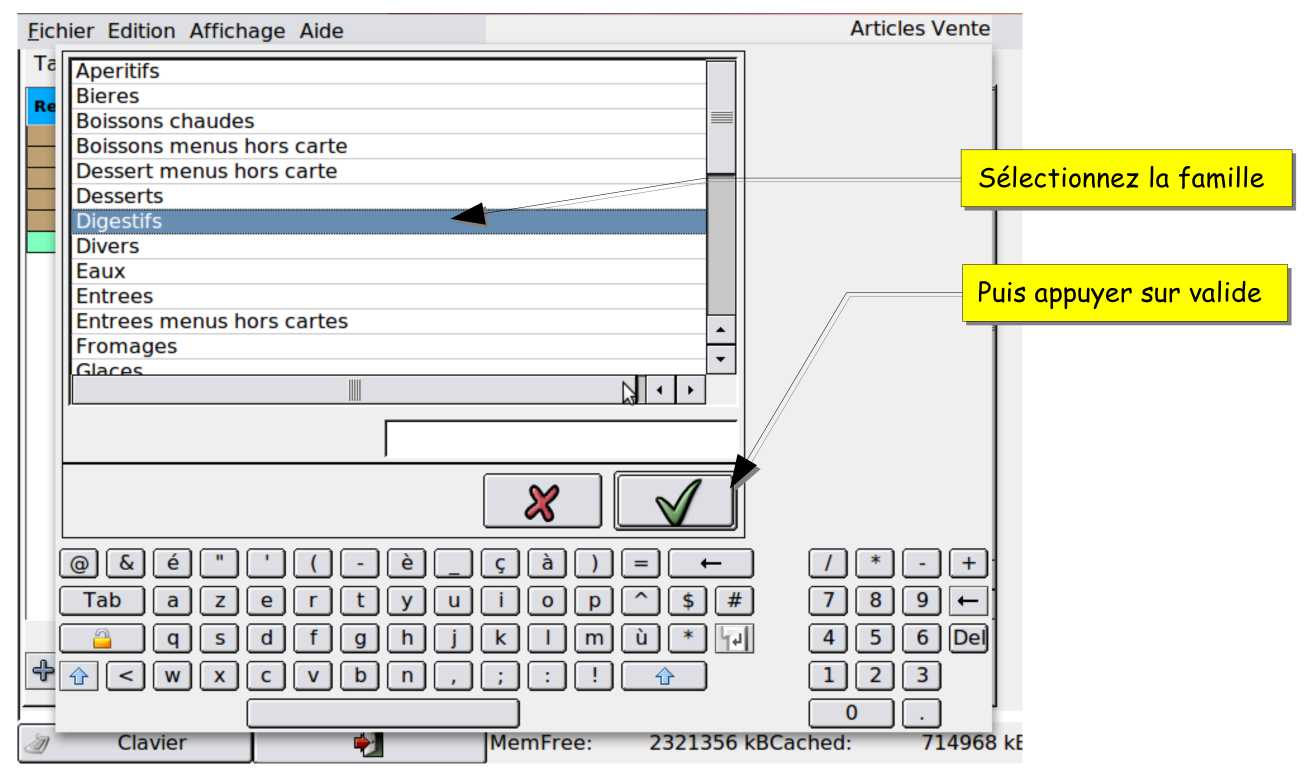
Les rubriques suivantes permettent de classifier les articles pour la programmation, les ventes, les résultats...(Voir détail chapitre 5.1)
la manipulation reste identique pour toutes les rubriques.
Classe, Groupe, Famille, Sous Famille (Touche écran portable), Aide (Touche écran caisse).Suivant la configuration.

A) Exemple : affectation d'une famille à un article.
Affichez les articles de la famille apéritifs, voir chapitre 6.3



Ref.	Libelle Note	Classe	Groupe	Famille	Statut Article
	PASTIS	Articles 19,6%	BAR 19.6%	Aperitifs	
	RICARD	Articles 19,6%	BAR 19.6%	Aperitifs	
	MARTINI BLANC	Articles 19,6%	BAR 19.6%	Aperitifs	
	MARTINI ROUGE	Articles 19,6%	BAR 19.6%	Aperitifs	
	KIR	Articles 19,6%	BAR 19.6%	Aperitifs	
	WHISKY	Articles 19,6%	BAR 19.6%	Aperitifs	

Sélectionnez la rubrique Apéritifs et appuyer sur la touche (F2)



B) Exemple : affectation d'une famille à plusieurs articles.

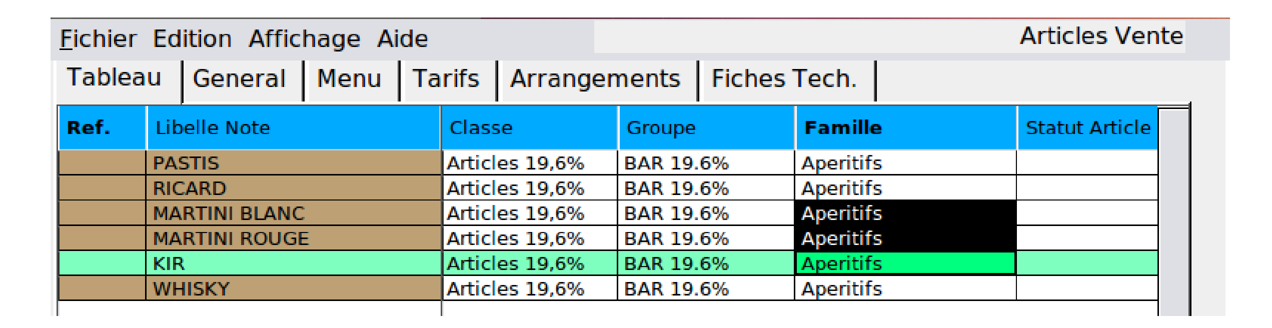
Il est possible de sélectionner plusieurs enregistrements dans la même rubrique :

avec les touche F11,F12 et fonction bloc.(Voir chapitre 4)

avec le tactile en faisant glisser votre doigt du premier au dernier enregistrement de votre choix.

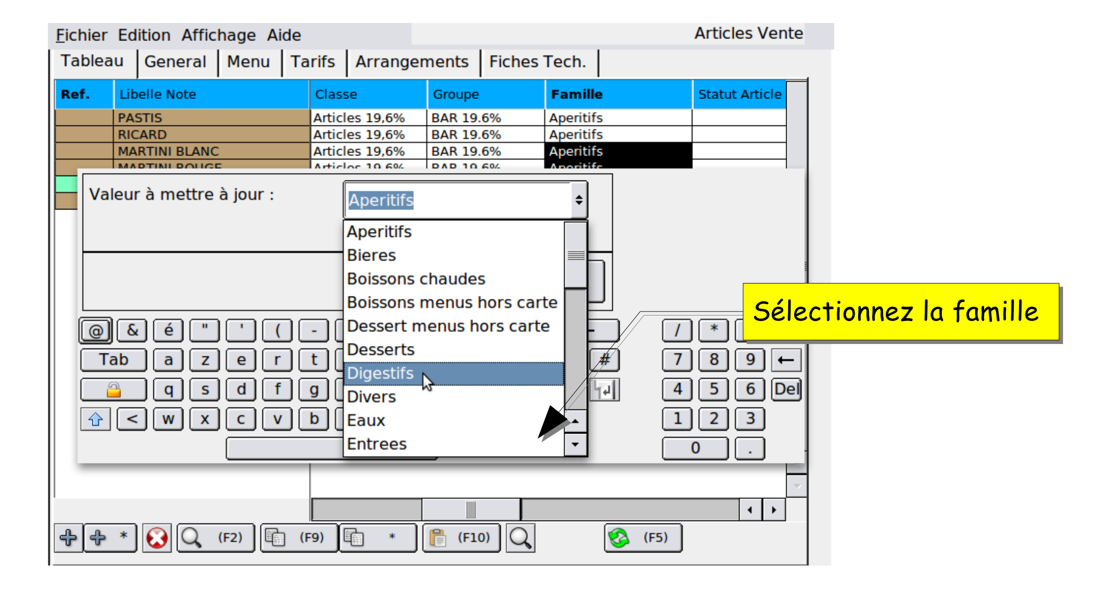
avec la souris (clic gauche maintenu enfoncé) du premier au dernier enregistrement de votre choix.

Affichez les articles de la famille apéritifs. (voir chapitre 6.3)



Ref.	Libelle Note	Classe	Groupe	Famille	Statut Article
	PASTIS	Articles 19,6%	BAR 19.6%	Aperitifs	
	RICARD	Articles 19,6%	BAR 19.6%	Aperitifs	
	MARTINI BLANC	Articles 19,6%	BAR 19.6%	Aperitifs	
	MARTINI ROUGE	Articles 19,6%	BAR 19.6%	Aperitifs	
	KIR	Articles 19,6%	BAR 19.6%	Aperitifs	
	WHISKY	Articles 19,6%	BAR 19.6%	Aperitifs	

Faite votre multiple-sélection et appuyer sur la touche 

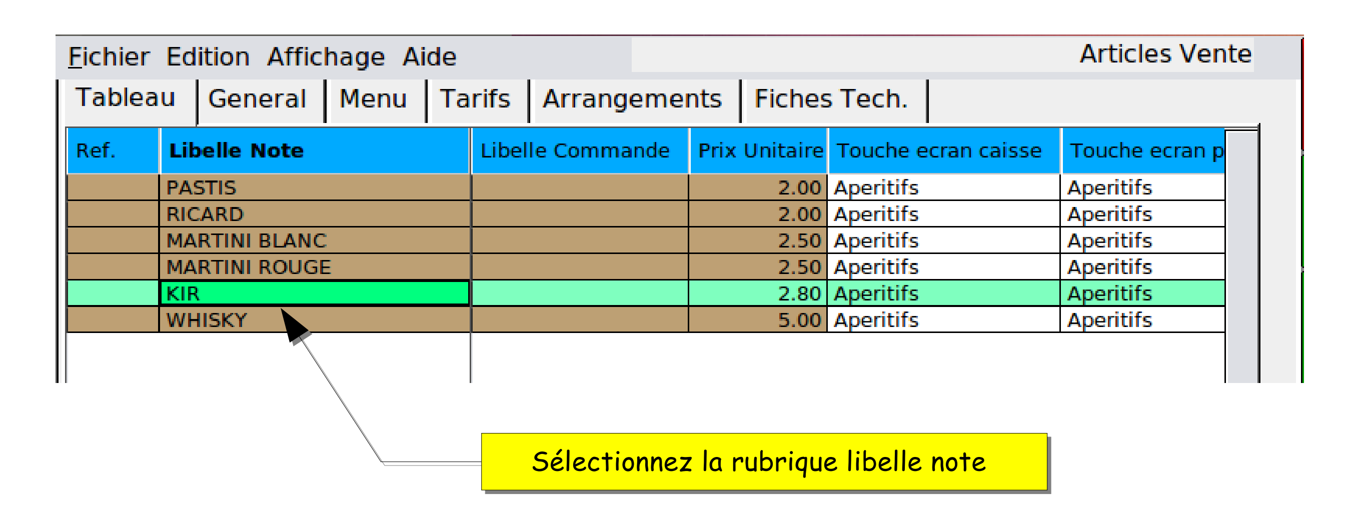


Puis appuyer sur la touche tous les enregistrements sélectionnés seront modifiés.

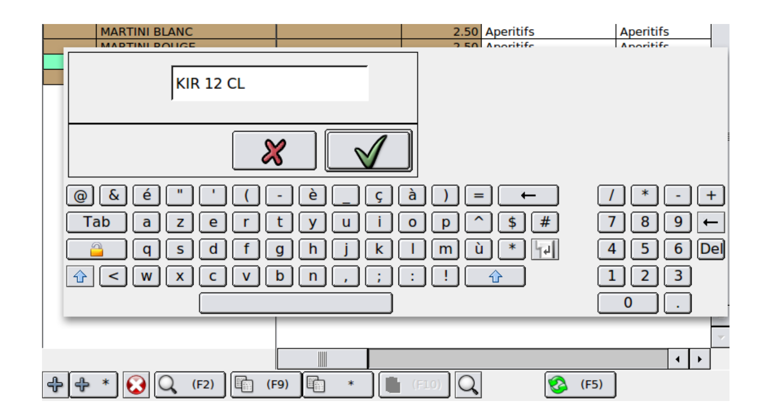
6.6- Modification des libellés article

Modification d'un libellé note ou libelle commande.

1 Modification libellé note

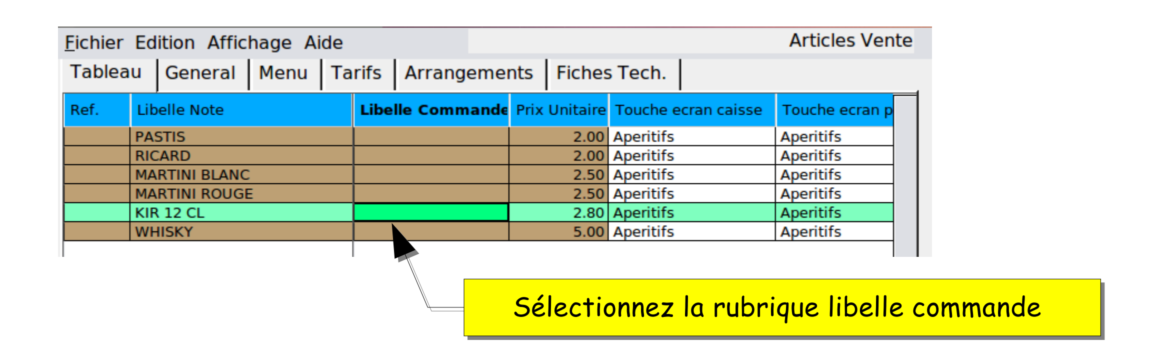


Si vous avez connecté un clavier pc, taper votre texte, ou appuyer sur la touche Clavier et taper votre texte à l'aide du clavier affiché, puis appuyer sur la touche valide.



2 Modification du libellé commande.

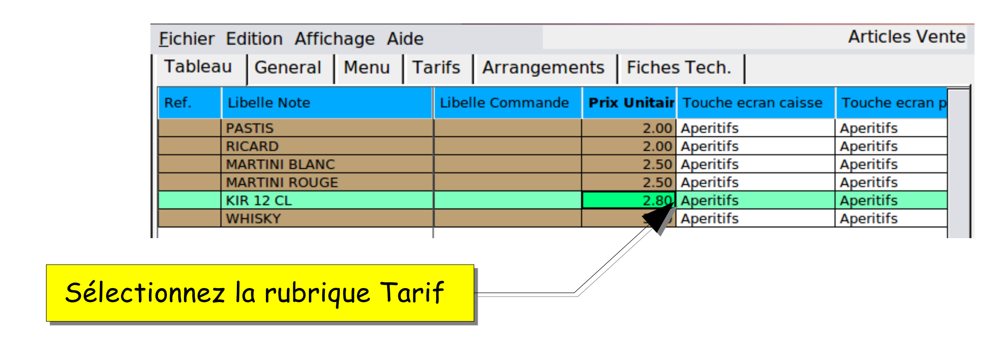
Procéder de la même manière sauf qu'il faut sélectionner la rubrique libellé commande.



6.7- Programmation du prix article

1 Modification du prix pour un article.

Affichez les articles de la famille apéritifs. (voir chapitre 6.3)



Si vous avez connecter un clavier pc, taper votre prix, ou appuyer sur la touche Clavier et taper votre prix à l'aide du clavier affiché, puis appuyer sur la touche valide.

2 Modification du prix pour plusieurs articles.

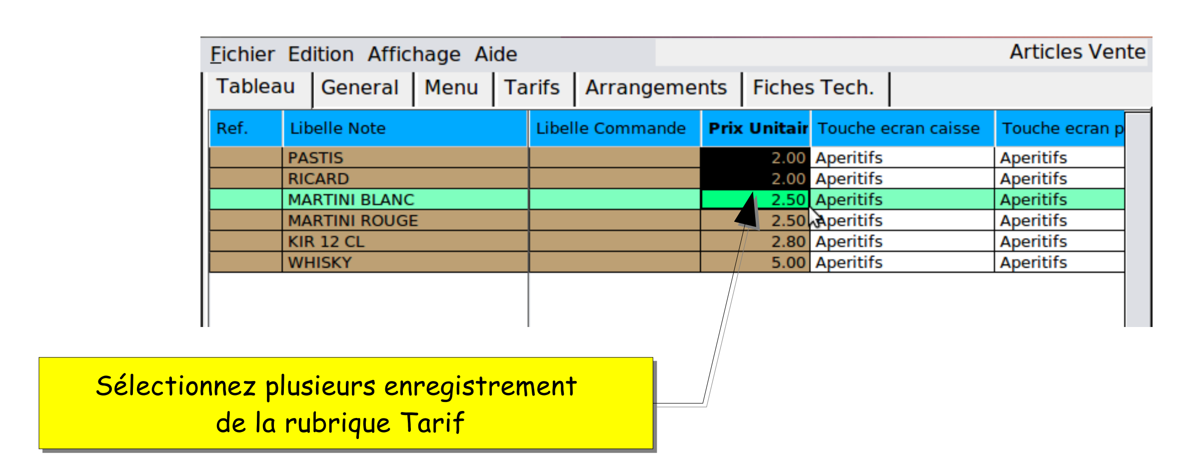
Il est possible de sélectionner plusieurs enregistrements dans la même rubrique :

avec les touche F11,F12 et fonction bloc.(Voir chapitre 4)

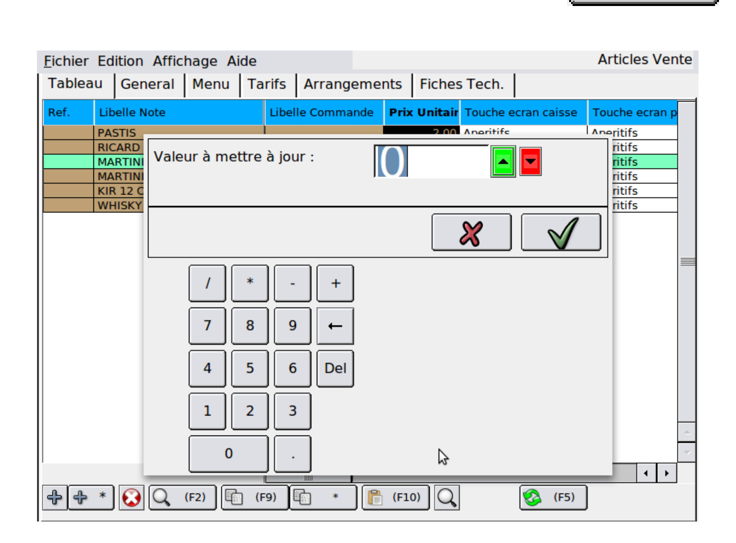
avec le tactile en faisant glisser votre doigt du premier au dernier enregistrement de votre choix.

avec la souris (clic gauche maintenu enfoncé) du premier au dernier enregistrement de votre choix.

Affichez les articles de la famille apéritifs. (voir chapitre 6.3)



Faite votre multiple-sélection et appuyer sur la touche (F10)

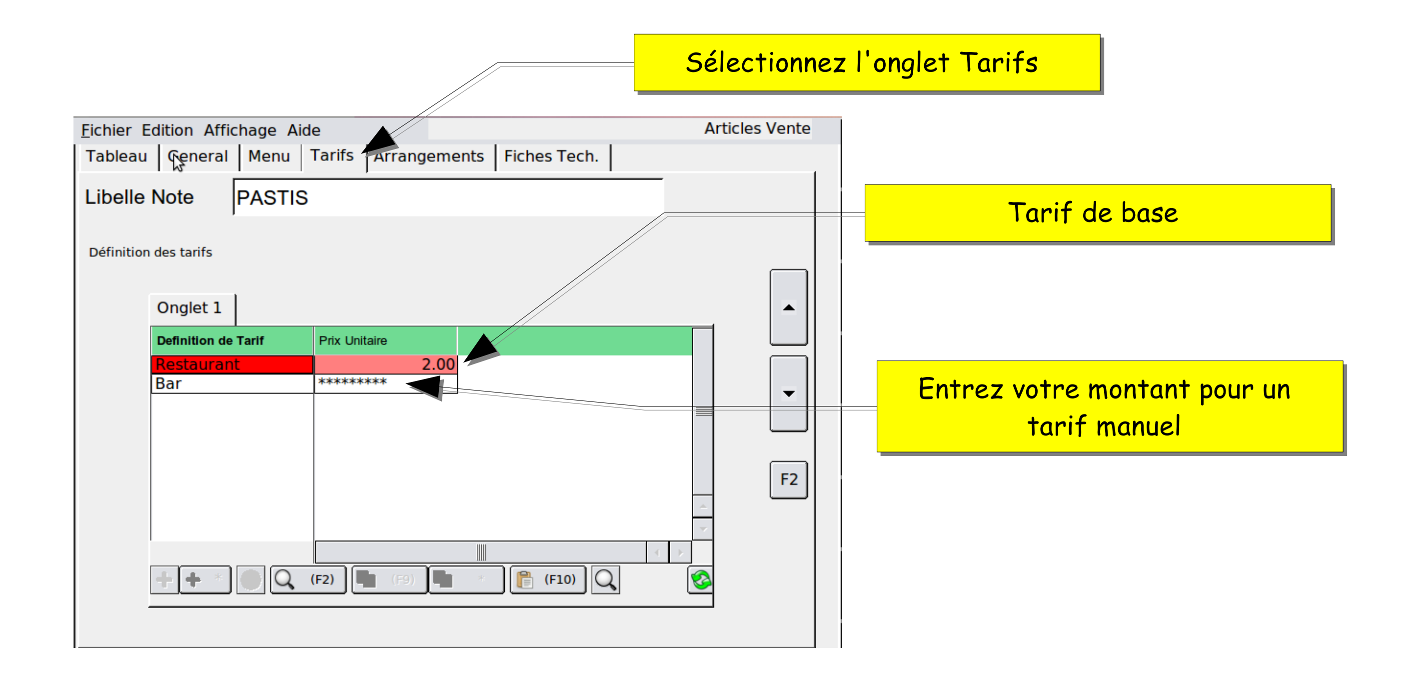


Tapez votre Prix, (bien sur tous les articles de la sélection auront la même valeur)

Puis appuyer sur la touche [✓] tous les enregistrements sélectionnés seront modifiés.

6.8- Programmation des tarifs

Il est possible d'avoir plusieurs tarifs pour le même article. Soit manuel soit automatique .(Voir chapitre 9 définition des tarifs)



6.9- Programmation des statuts articles

Voir détail des statuts (chapitre 5.4 Les Articles).

6.10- Affectation d'une contrainte à article

Les contraintes sont des ensembles d'articles regroupés en fonction d'une caractéristique commune afin de proposer un choix d'articles à saisir après la saisie au préalable d'un article de base.
Un article peut donc soit faire partie d'une liste d'articles définissant une contraintes, soit appeler une liste de contraintes.

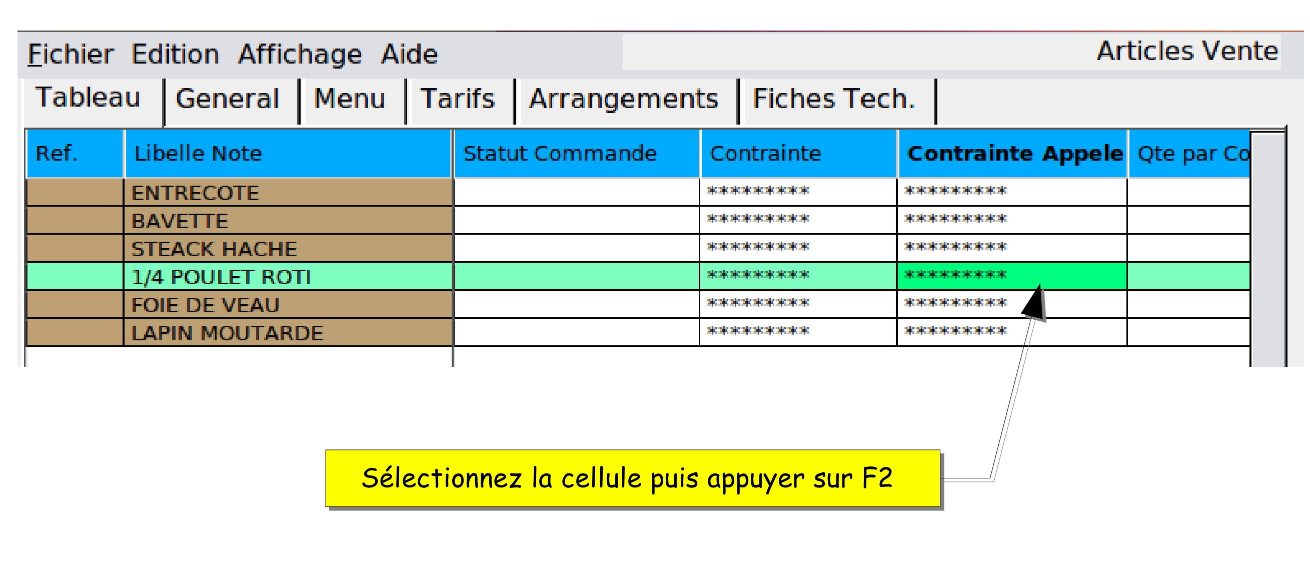
Le fonctionnement des contraintes.

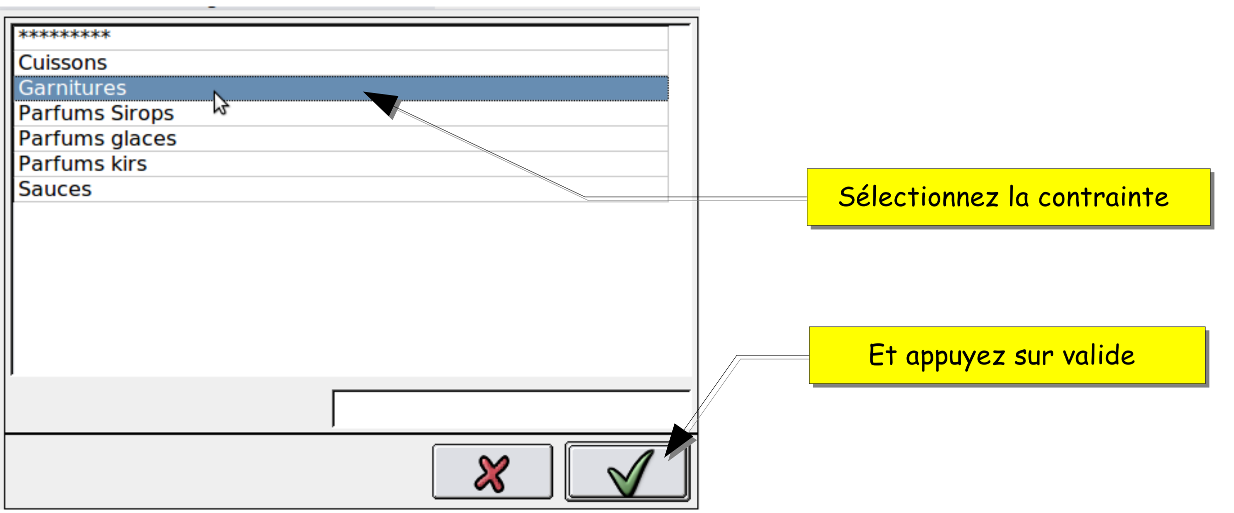
Exemple d'un article appelant une contrainte : ENTRECOTE

Exemple d'articles définissants une contrainte : bleu, a point, bien cuit...

La saisie des articles composants une contrainte est obligatoire.

Afficher la famille des viandes (voir chapitre 6.3)





Ref.	Libelle Note	Statut Commande	Contrainte	Contrainte Appele	Qte par Co
	ENTRECOTE		*********	*********	
	BAVETTE		*********	*********	
	STEACK HACHE		*********	*********	
	1/4 POULET ROTI		*********	Garnitures	
	FOIE DE VEAU		*********	*********	

6.11- Affectation d'une contrainte à plusieurs articles.

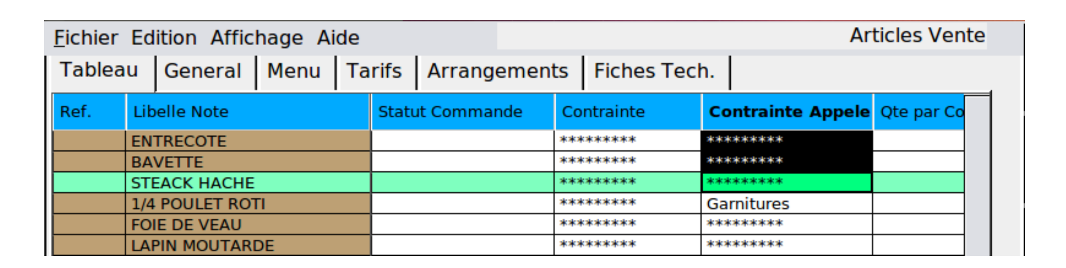
Afficher la famille des viandes (voir chapitre 6.3)

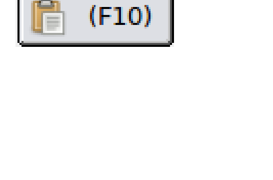
Il est possible de sélectionner plusieurs enregistrements dans la même rubrique :

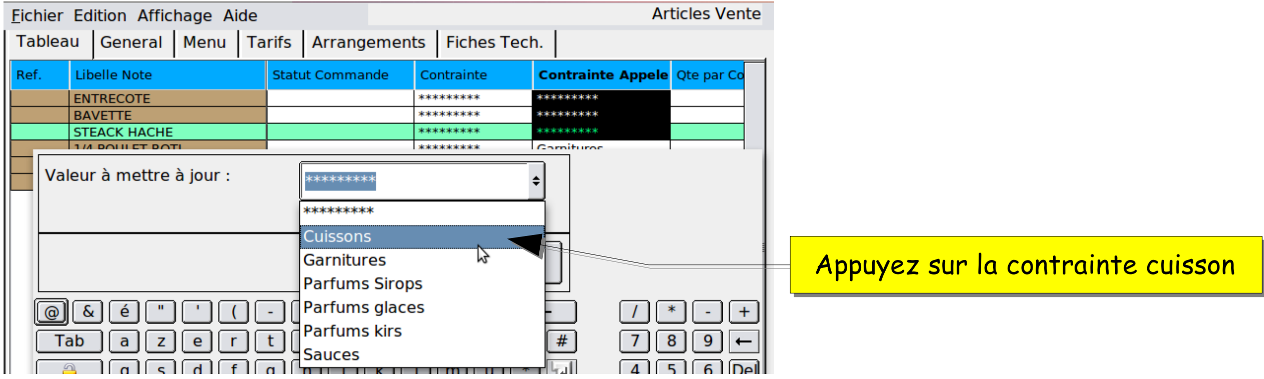
avec les touche F11,F12 et fonction bloc.(Voir chapitre 4)

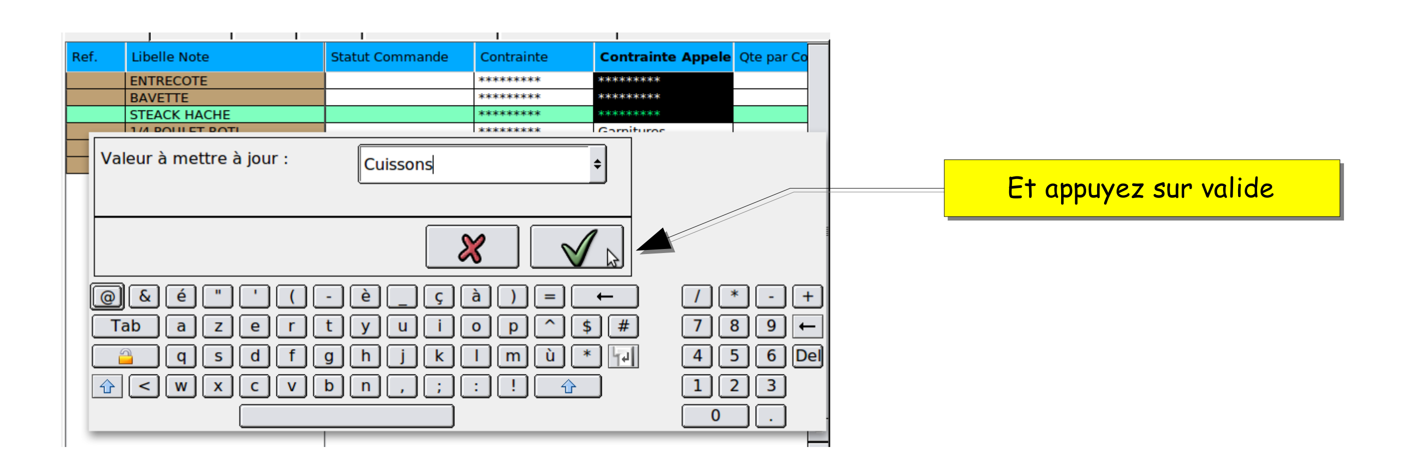
avec le tactile en faisant glisser votre doigt du premier au dernier enregistrement de votre choix.

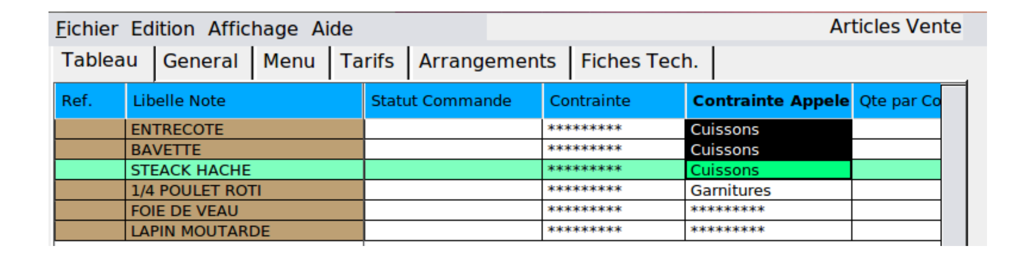
avec la souris (clic gauche maintenu enfoncé) du premier au dernier enregistrement de votre choix.



Faite votre multiple-sélection et appuyer sur la touche 







Fichier Edition Affichage Aide — Articles Vente

Tableau | General | Menu | Tarifs | Arrangements | Fiches Tech.

Ref.	Libelle Note	Statut Commande	Contrainte	Contrainte Appele	Qte par Co
	ENTRECOTE		*********	Cuissons	
	BAVETTE		*********	Cuissons	
	STEACK HACHE		*********	Cuissons	
	1/4 POULET ROTI		*********	Garnitures	
	FOIE DE VEAU		*********	*********	
	LAPIN MOUTARDE		*********	*********	

6.12- Affectation d'une contrainte à une autre contrainte.

Il est parfois important qu'une contrainte appelle une autre contrainte.
Exemple :

Une cuisson qui appelle une garniture.

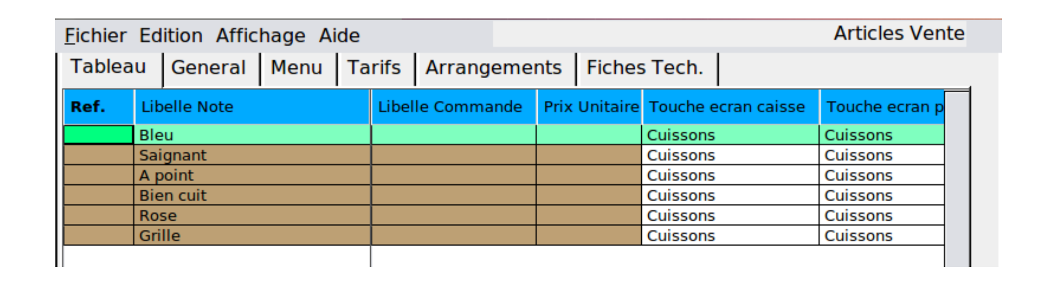
Sélectionnez la contrainte des cuissons.
Appuyer sur onglet « Édition » puis sur « Sélection ».

Sélectionnez dans la liste : sélection

Sélectionnez dans la liste la contrainte cuissons

Appuyez sur ajouter..

Et appuyez sur valide



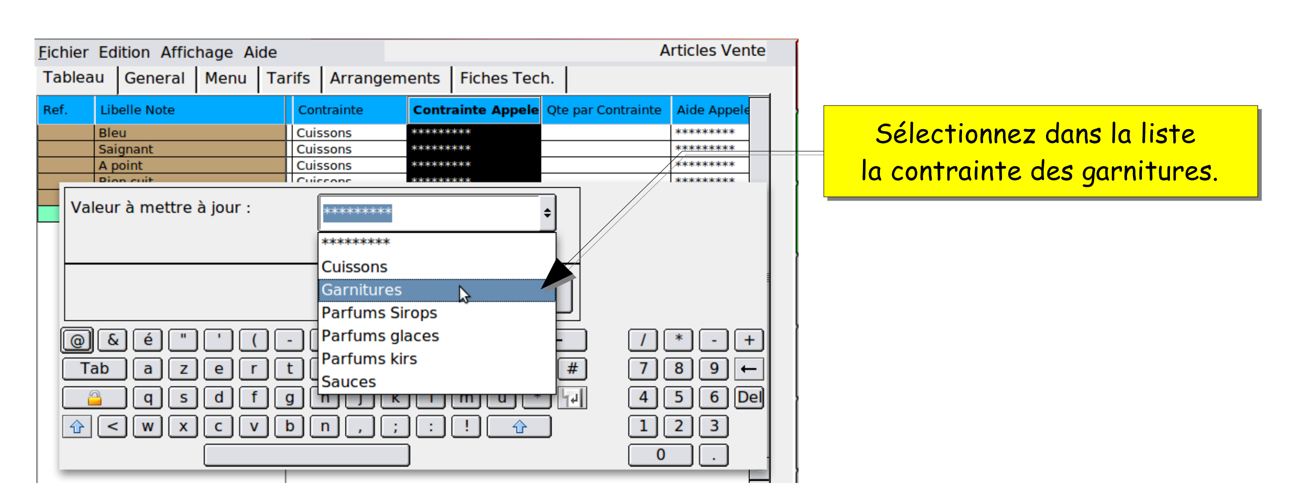
Déplacez vous à la rubrique Contrainte appelée, et sélectionner dans la rubrique les cuissons.

avec les touche F11,F12 et fonction bloc.(Voir chapitre 4)

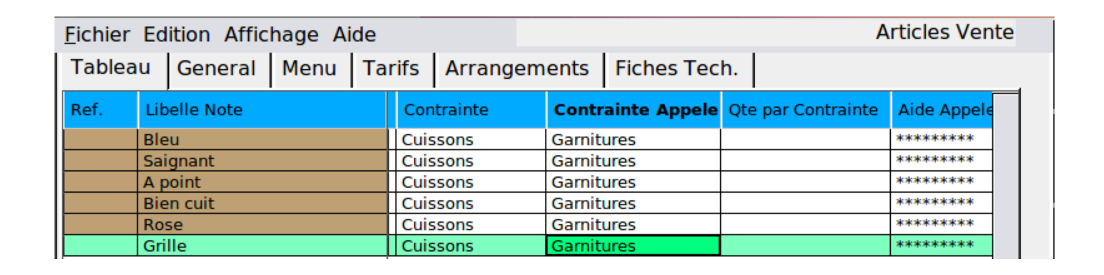
avec le tactile en faisant glisser votre doigt du premier au dernier enregistrement de votre choix.

avec la souris (clic gauche maintenu enfoncé) du premier au dernier enregistrement de votre choix.

Faite votre multiple-sélection et appuyer sur la touche (F10)

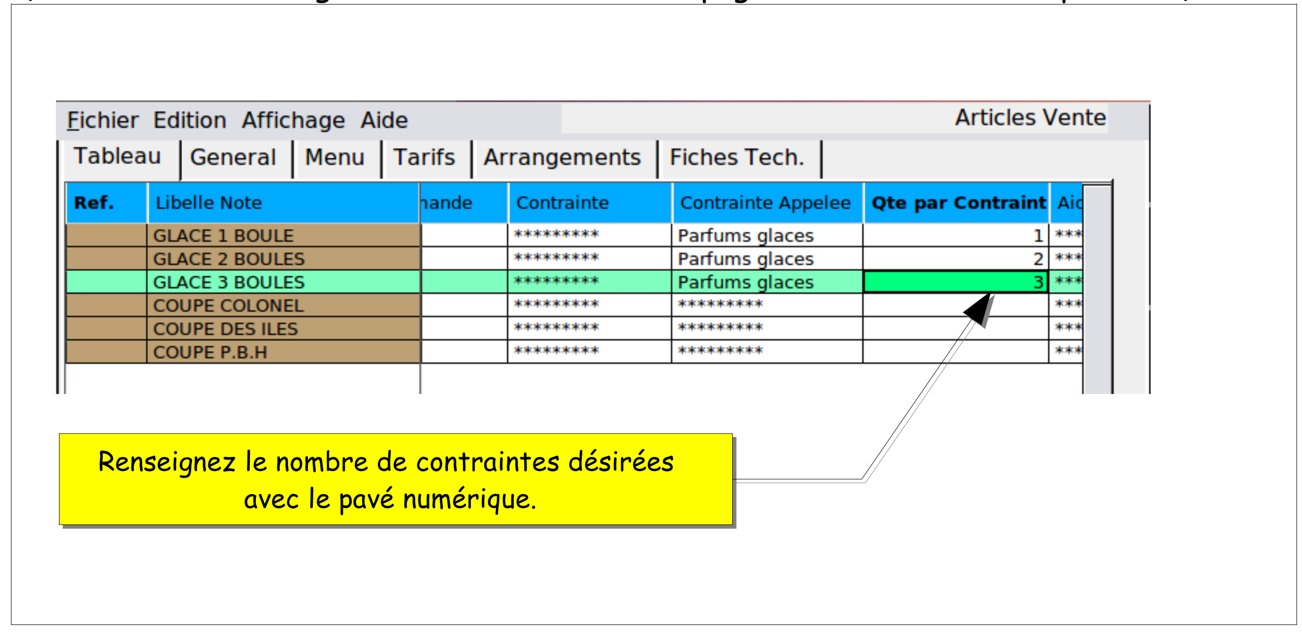


Puis appuyer sur la touche tous les enregistrements sélectionnés seront modifiés.



6.13- Quantité par contrainte

Cette rubrique permet de préciser combien de contraintes sont associées à un article.
(ex : la vente d'une glace 3 boules sera accompagnée de la saisie de 3 parfums).

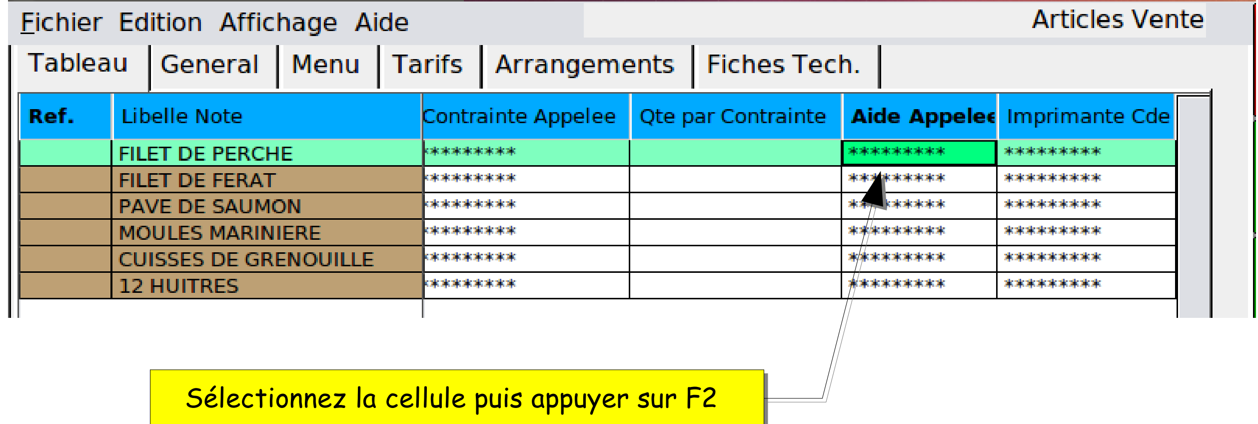


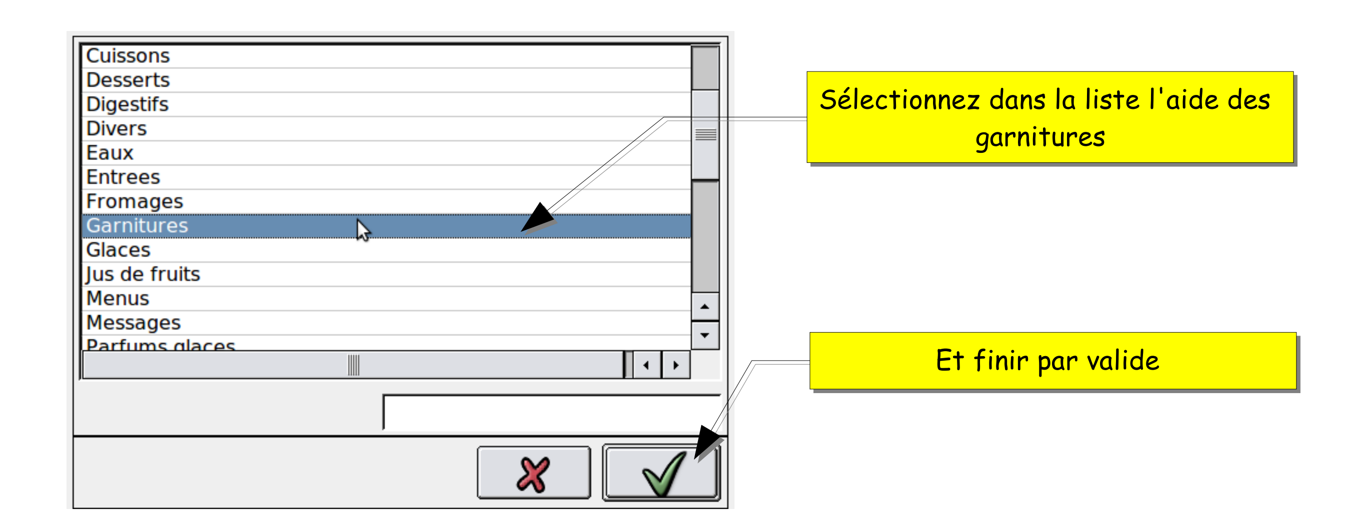
6.14- Affectation d'une aide à un article

Les Aides sont des ensembles d'articles regroupés en fonction d'une caractéristique commune afin de proposer un choix d'articles à saisir après la saisie au préalable d'un article de base.

La saisie n'est pas obligatoire.

Exemple d'un article appelant une aide : Filet de féra
Exemple d'articles définissants une aide : Frites, salade riz ,





6.15- *Affectation d'un aide à plusieurs articles*

Les Aides sont des ensembles d'articles regroupés en fonction d'une caractéristique commune afin de proposer un choix d'articles à saisir après la saisie au préalable d'un article de base.

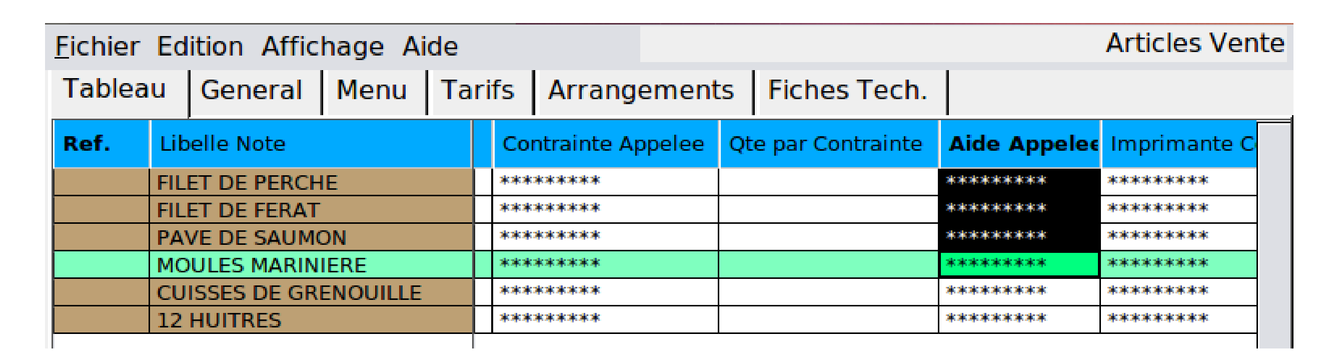
La saisie n'est pas obligatoire.

Déplacez vous à la rubrique Contrainte appelée, et sélectionner dans la rubrique les garnitures.

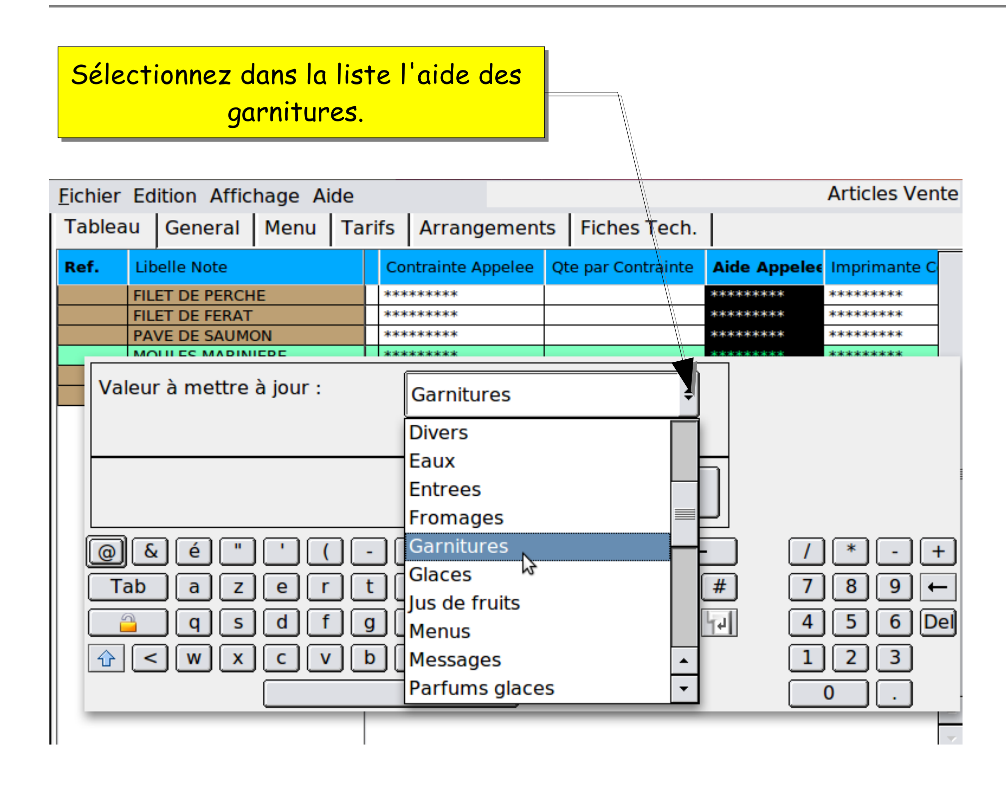
avec les touche F11,F12 et fonction bloc.(Voir chapitre 4)

avec le tactile en faisant glisser votre doigt du premier au dernier enregistrement de votre choix.

avec la souris (clic gauche maintenu enfoncé) du premier au dernier enregistrement de votre choix.



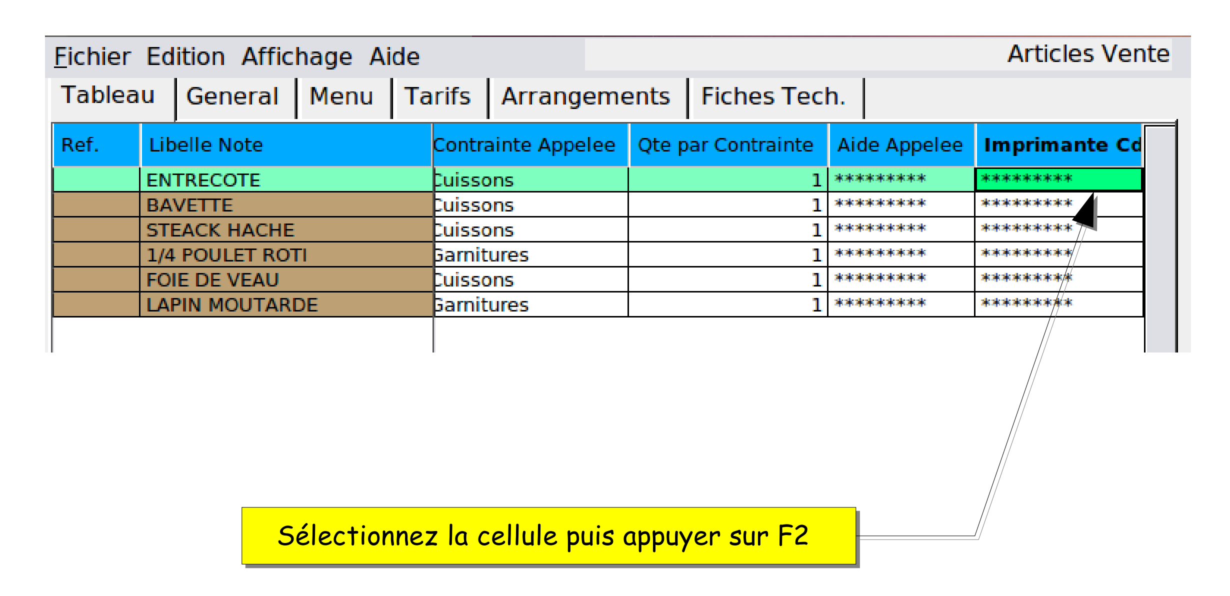
Faite votre multiple-sélection et appuyer sur la touche 

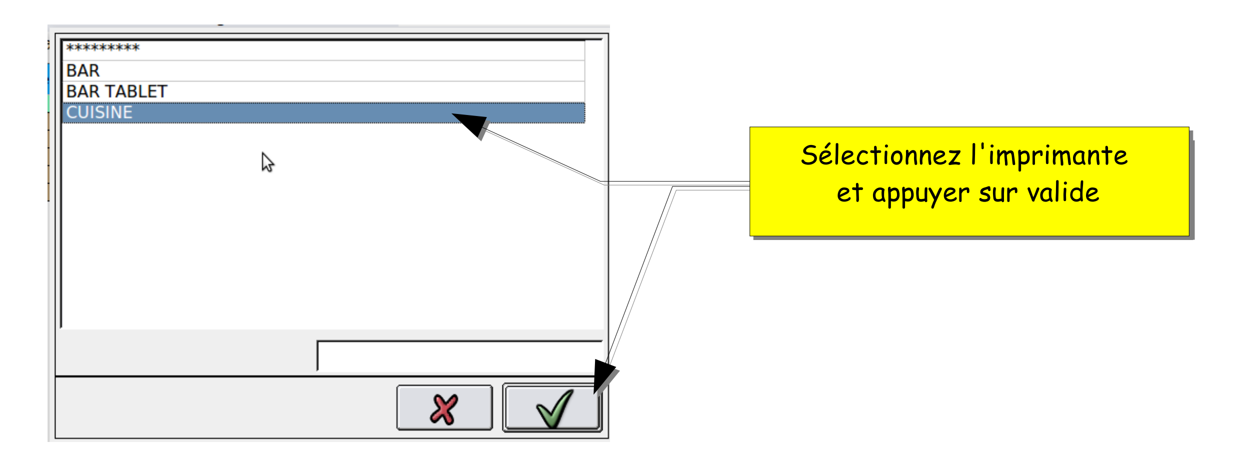


Puis appuyer sur la touche tous les enregistrements sélectionnés seront modifiés.

6.16- Affectation d'une imprimante de préparation à un article.

Précise sur quelle imprimante de préparation il faut imprimer l'article.





6.17- Affectation d'une imprimante de préparation à plusieurs articles.

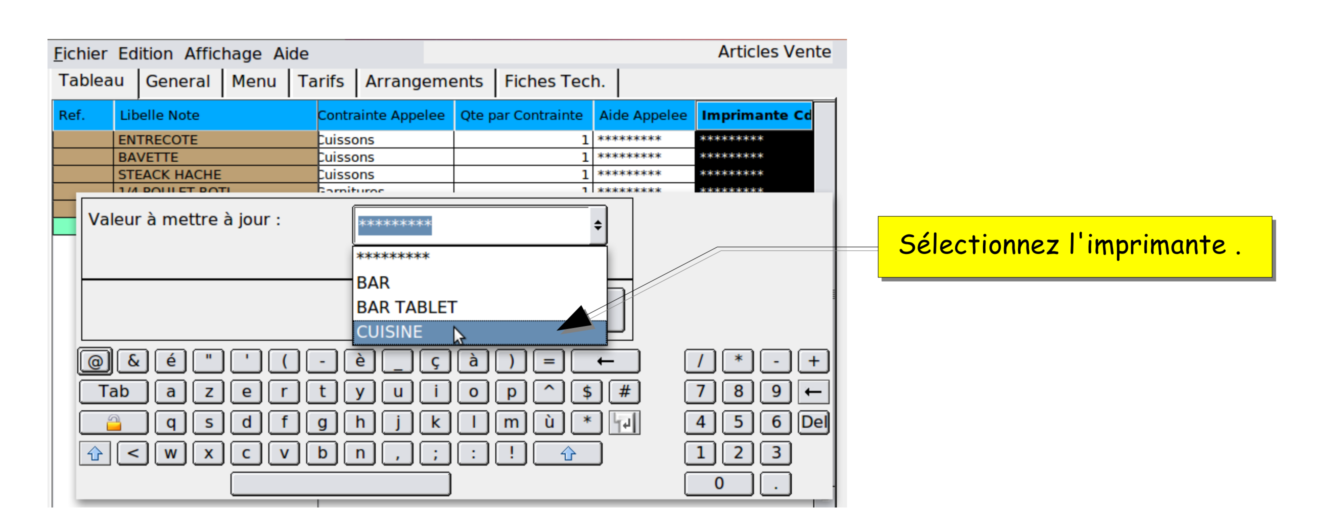
Précise sur quelle imprimante de préparation il faut imprimer les articles. Déplacez vous à la rubrique Imprimante de commande, et sélectionner dans la rubrique l'imprimante.

avec les touche F11,F12 et fonction bloc.(Voir chapitre 4)

avec le tactile en faisant glisser votre doigt du premier au dernier enregistrement de votre choix.

avec la souris (clic gauche maintenu enfoncé) du premier au dernier enregistrement de votre choix.

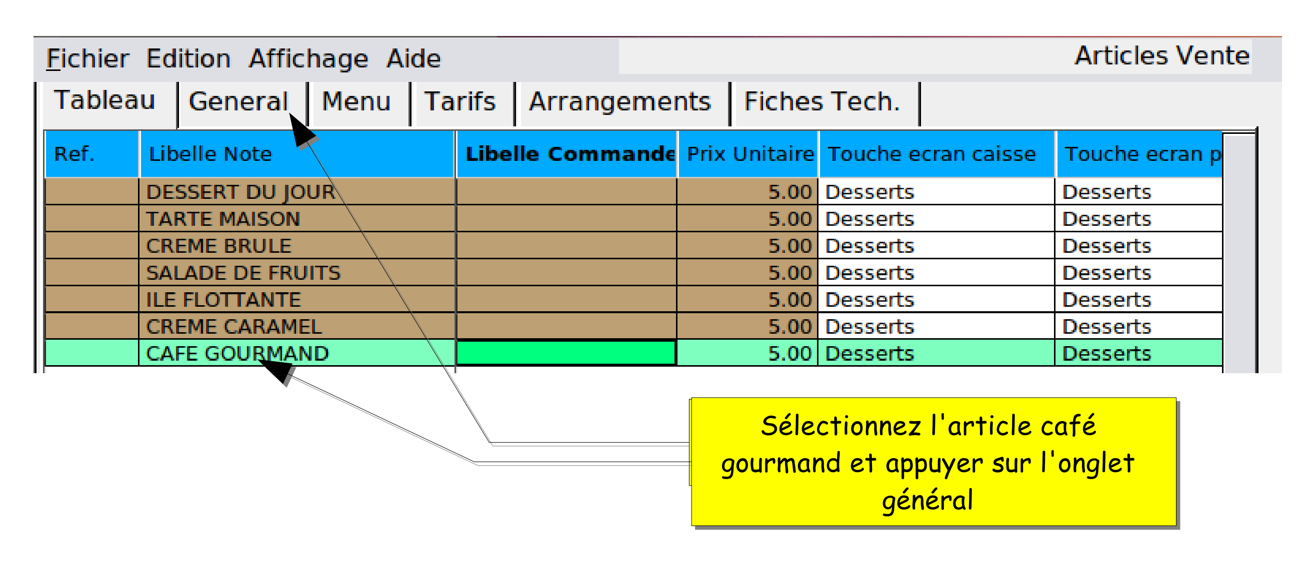
Faite votre multiple-sélection et appuyer sur la touche (F10)

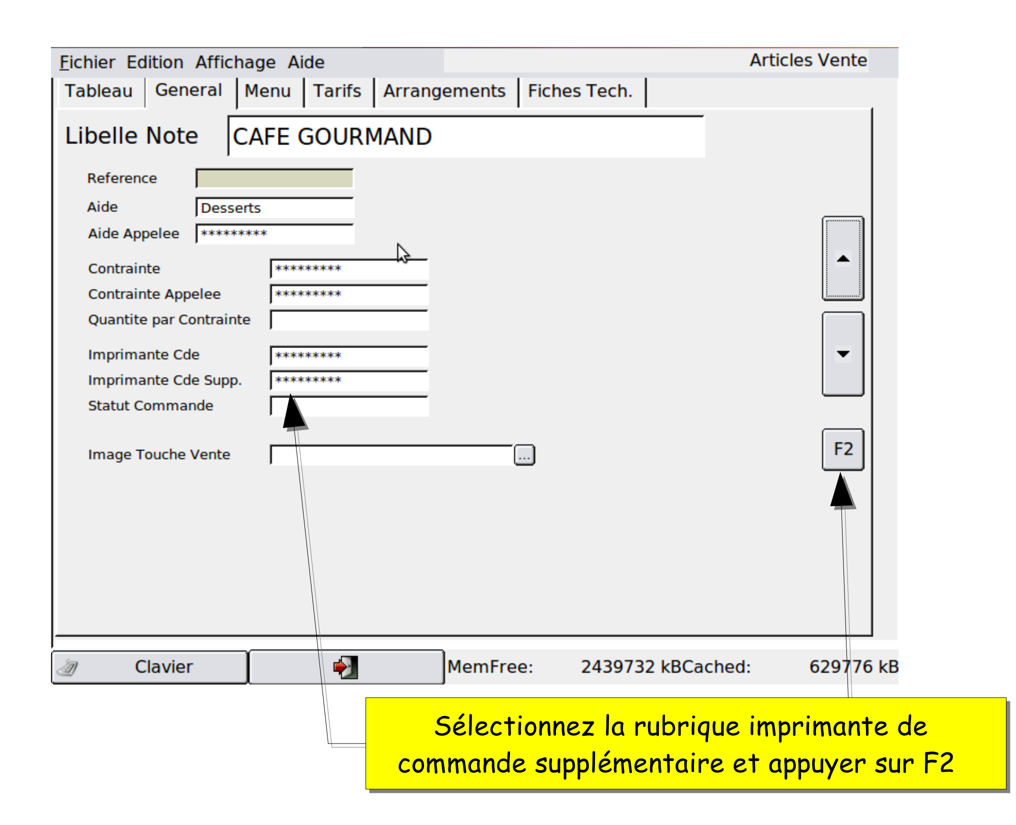


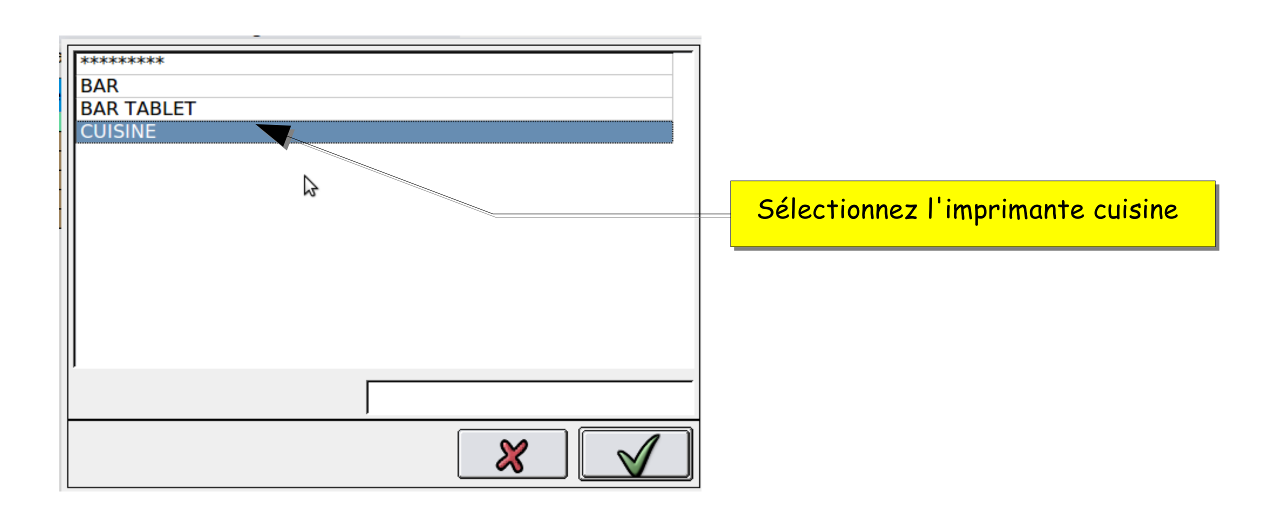
Puis appuyer sur la touche tous les enregistrements sélectionnés seront modifiés.

6.18- Affectation d'une imprimante supplémentaire à un article

Il est possible d'imprimer sur 2 imprimantes un article.
Exemple : Café gourmand, le café doit s'imprimer au bar et les mignardises en cuisine.
Affichez les articles dessert. (voir chapitre 6.3) On suppose que l'article à déjà une imprimante de préparation bar. (voir chapitre 6.15)







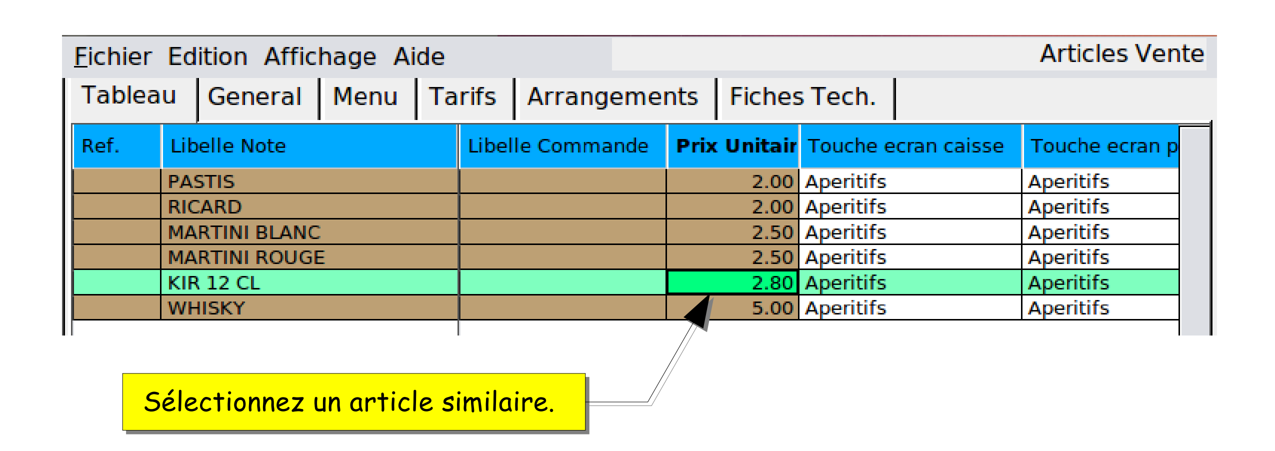
Puis appuyer sur la touche [✓] tous les enregistrements sélectionnés seront modifiés.

6.19- Création d'un d'article à partir d'un article similaire.

La création d'un article se fait par une opération de "copier coller » grâce à la touche « F9 ». Cette méthode fonctionne pour tous type d'articles, de messages...

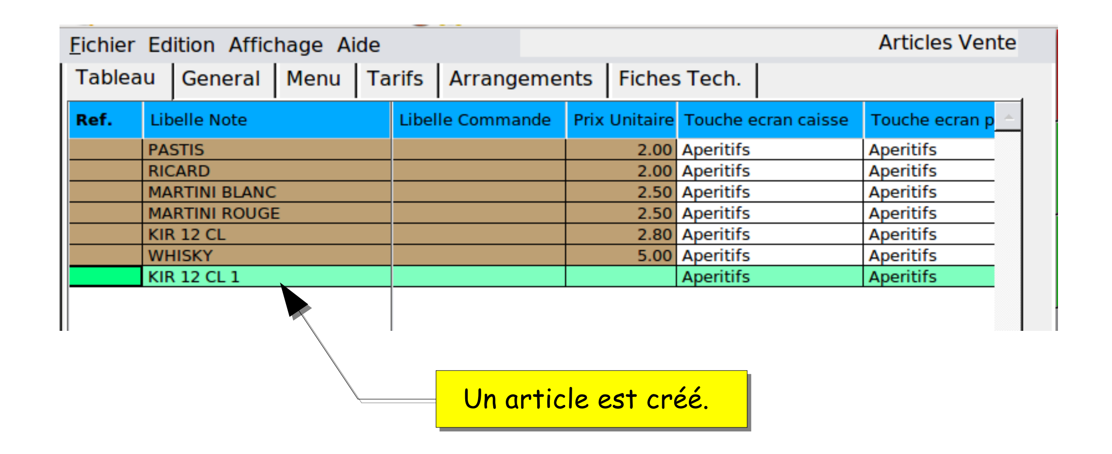
1 Sélectionnez un article similaire.

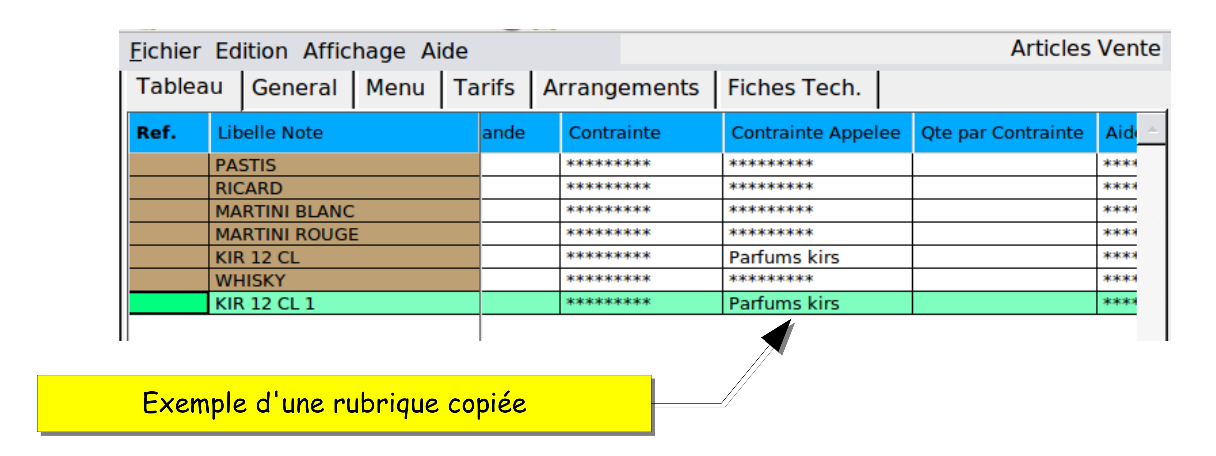
<u>Attention toutes les rubriques de l'article sélectionné sont copiées. Sauf le prix</u>



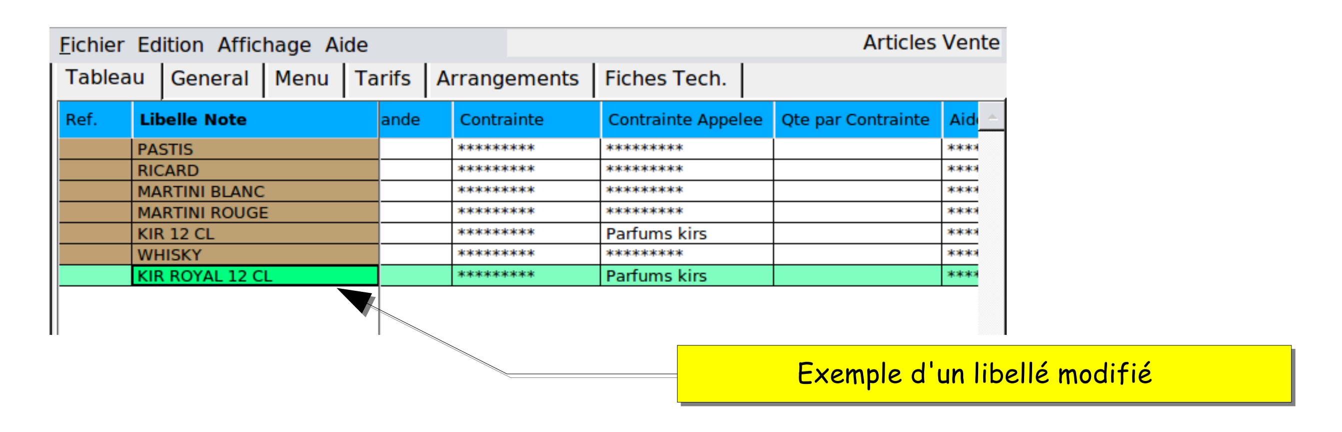
Ref.	Libelle Note	Libelle Commande	Prix Unitair	Touche ecran caisse	Touche ecran p
	PASTIS		2.00	Aperitifs	Aperitifs
	RICARD		2.00	Aperitifs	Aperitifs
	MARTINI BLANC		2.50	Aperitifs	Aperitifs
	MARTINI ROUGE		2.50	Aperitifs	Aperitifs
	KIR 12 CL		2.80	Aperitifs	Aperitifs
	WHISKY		5.00	Aperitifs	Aperitifs

2 appuyer sur la touche (F9)





3 Vous pouvez modifier le libellé, (voir chapitre 6.6)

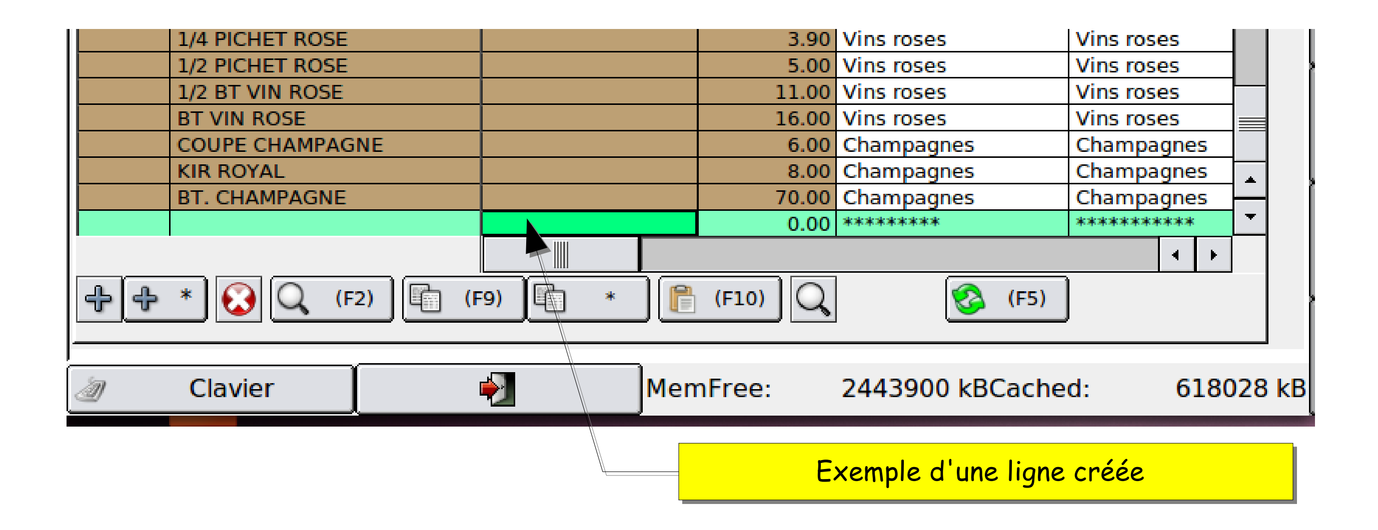


4 Vous pouvez modifier le prix, (voir chapitre 6.7)

6.20- Création d'un enregistrement dans le fichier article.

Pour créer un nouvel article.

Afficher le fichier article et appuyer sur la touche ou si vous désirez créer plusieurs lignes.



Renseignez les rubriques comme expliqué dans les chapitres précédents.

7- Programmation d'un menu

Un menu est un article avec un choix de un ou plusieurs articles, dans le même groupe de plat, et peut-être composé de plusieurs groupe de plats.(voir chapitre 5.5)

La saisie de la composition du menu est obligatoire.

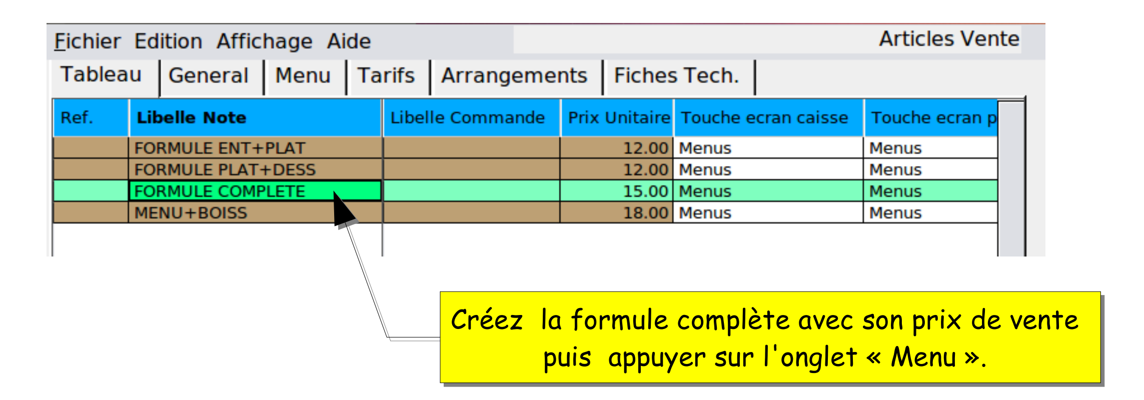
Exemple : Formule complète
composée de plusieurs entrées, de plusieurs plats et de plusieurs desserts aux choix.

A) Vous devez d'abord vous assurer que tous les articles qui composent

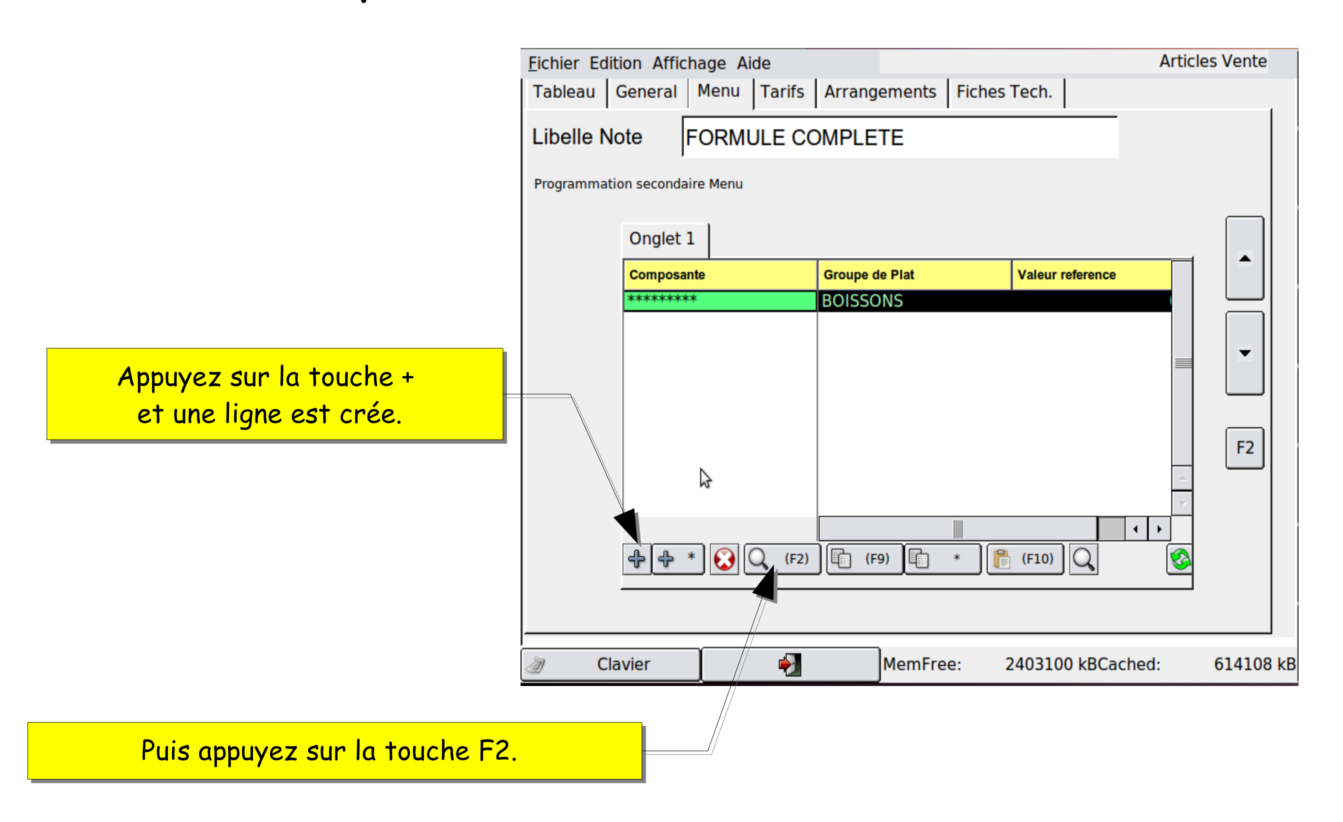
se menu soient crées. (voir chapitre 6.18 ou 6.19)

B) Affichez les articles de la famille menu (voir chapitre 6.3)

C) Créez un nouvel article exemple « FORMULE COMPLETE ».

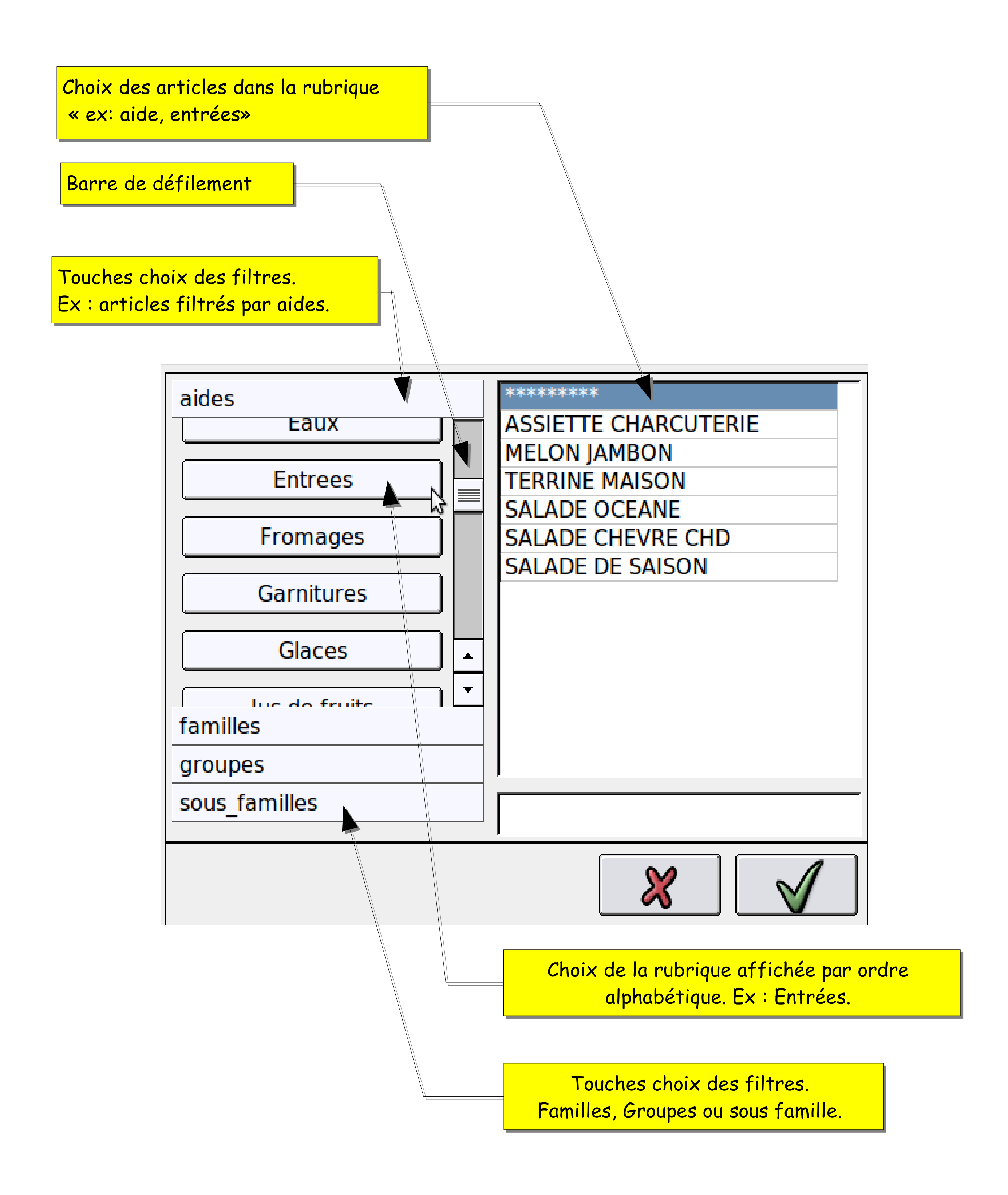


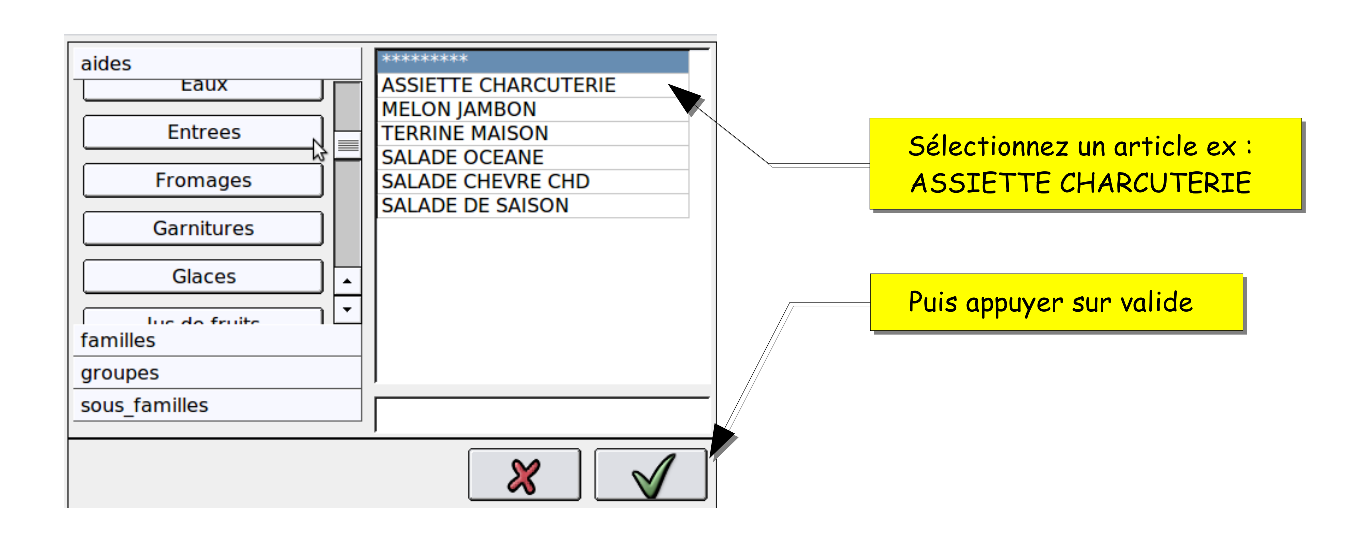
Création des composantes du menu.



Choix de la première composante du menu.

Vous pouvez afficher les articles avec un filtre par aides, familles, groupes ou sous-famille.


Choix des articles dans la rubrique « ex: aide, entrées»
Barre de défilement
Touches choix des filtres. Ex : articles filtrés par aides.
aides
Eaux
Entrees
Fromages
Garnitures
Glaces
familles
groupes
sous_familles
****
ASSIETTE CHARCUTERIE
MELON JAMBON
TERRINE MAISON
SALADE OCEANE
SALADE CHEVRE CHD
SALADE DE SAISON
Choix de la rubrique affichée par ordre alphabétique. Ex : Entrées.
Touches choix des filtres. Familles, Groupes ou sous famille.



L'article validé, s'est rajouté dans la composition du menu.

Libelle Note FORMULE COMPLETE

Programmation secondaire Menu

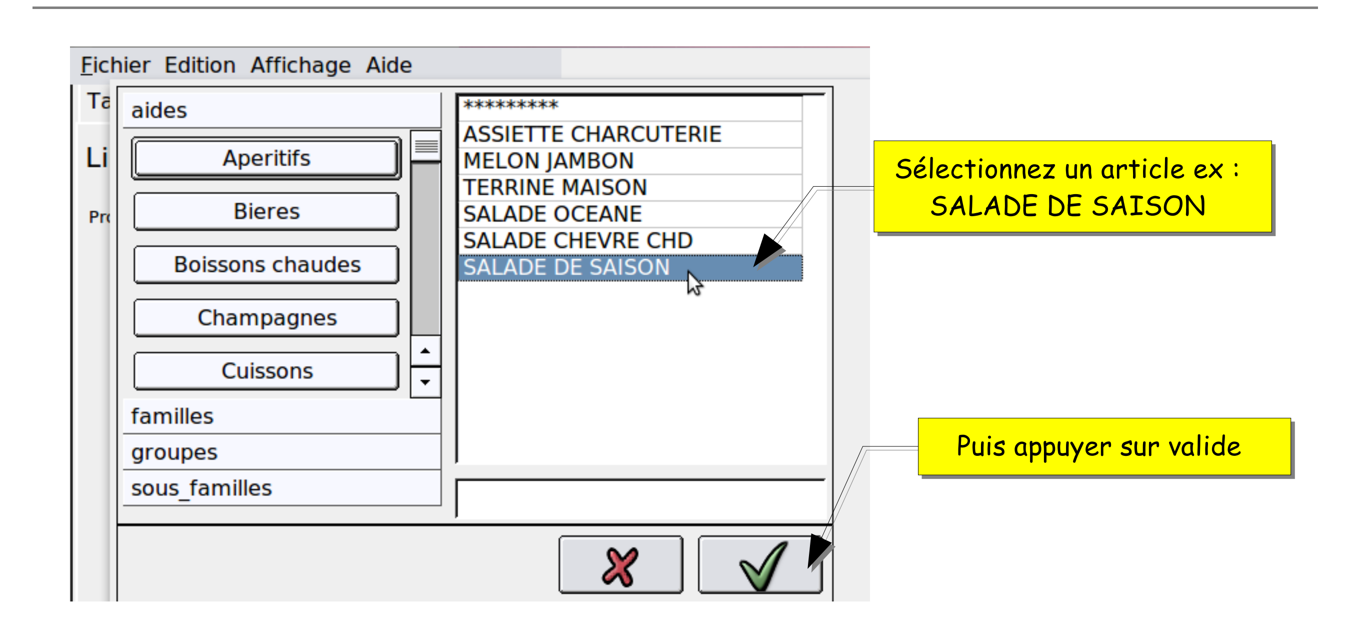
Onglet 1

Composante	Groupe de Plat	Valeur reference
ASSIETTE CHARCUTERIE	BOISSONS	
*********	BOISSONS	

(F2) (F9) * (F10) F2

Pour rajouter un article appuyer a nouveau sur + puis sur F2

Par défaut la fenêtre de sélection s'ouvre sur la dernière rubrique sélectionnée.
Vous pouvez modifier le choix du filtre ou le conserver.



Ainsi de suite pour toutes les composantes du menu.

Fichier Edition Affichage Aide — Articles Vente

Tableau | General | Menu | Tarifs | Arrangements | Fiches Tech.

Libelle Note: FORMULE COMPLETE

Programmation secondaire Menu

Onglet 1

Composante	Groupe de Plat	Valeur reference
ASSIETTE CHARCUTERIE	BOISSONS	
SALADE DE SAISON	BOISSONS	
PLAT DU JOUR	BOISSONS	
PIZZA REINE	BOISSONS	
BAVETTE	BOISSONS	
ASSIETTE FROMAGE	BOISSONS	
FROMAGE BLC CR.	BOISSONS	
DESSERT DU JOUR	BOISSONS	
TARTE MAISON	BOISSONS	
CAFE	BOISSONS	

* (F2) (F9) * (F10) F2

Clavier MemFree: 2393604 kBCached: 620644 kB

Affectation des groupes de plats aux composantes du menu.

(Voir chapitre 5.5)

exemple : Sélectionnez dans la colonne groupe de plats, les articles qui compose les entrées.

avec les touche F11,F12 et fonction bloc.(Voir chapitre 4)

avec le tactile en faisant glisser votre doigt du premier au dernier enregistrement de votre choix.(Voir chapitre 4)

avec la souris (clic gauche maintenu enfoncé) du premier au dernier enregistrement de votre choix.

Fichier Edition Affichage Aide   Articles Vente

Tableau | General | Menu | Tarifs | Arrangements | Fiches Tech.

Libelle Note   FORMULE COMPLETE

Programmation secondaire Menu

Onglet 1

Composante	Groupe de Plat	Valeur reference
ASSIETTE CHARCUTERIE	BOISSONS	
SALADE DE SAISON	BOISSONS	
PLAT DU JOUR	BOISSONS	
PIZZA REINE	BOISSONS	
BAVETTE	BOISSONS	
ASSIETTE FROMAGE	BOISSONS	
FROMAGE BLC CR.	BOISSONS	
DESSERT DU JOUR	BOISSONS	
TARTE MAISON	BOISSONS	
CAFE	BOISSONS	

(F2) (F9) * (F10)   F2

Clavier   MemFree: 2393604 kBCached: 620644 kB

Zone de sélection

Faite votre multiple-sélection et appuyer sur la touche 

Fichier Edition Affichage Aide Articles Vente

Tableau | General | Menu | Tarifs | Arrangements | Fiches Tech.

Libelle Note FORMULE COMPLETE

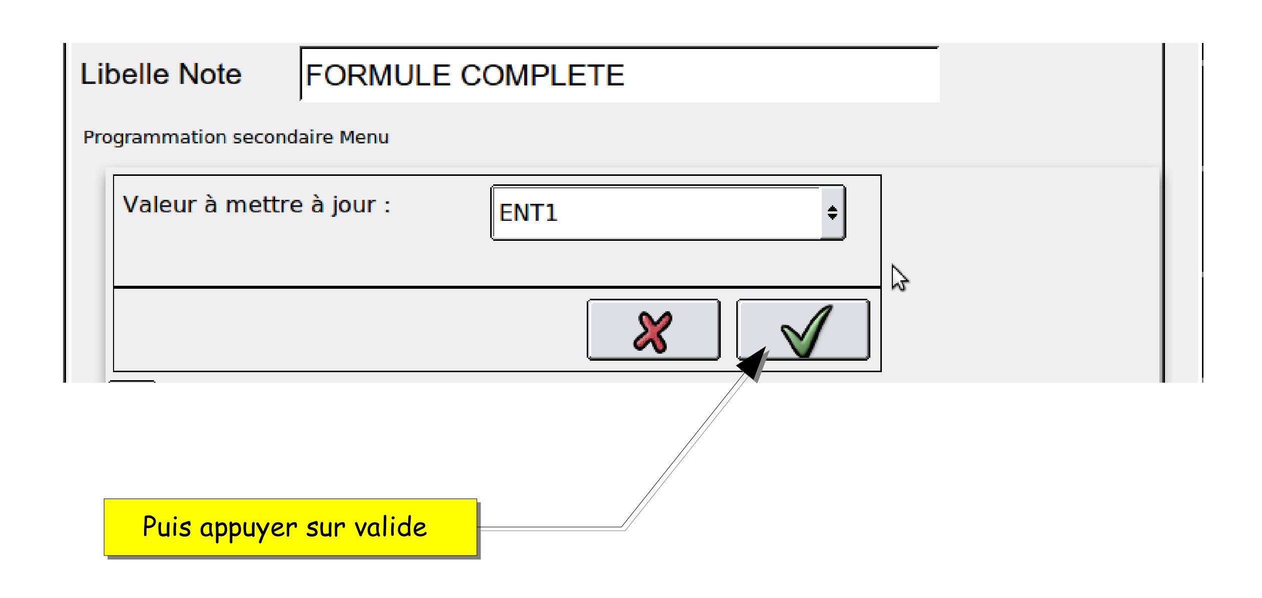
Programmation secondaire Menu

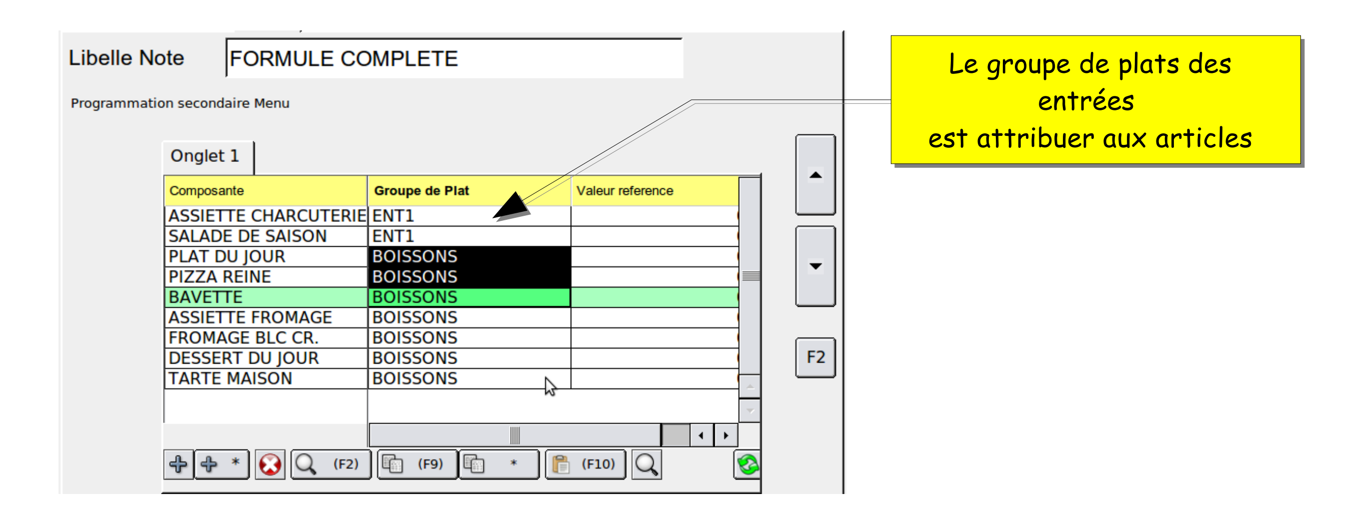
Valeur à mettre à jour : groupes_plats 8

groupes_plats 13
groupes_plats 14
groupes_plats 15
BOISSONS
BOISSONS MENUS
DESSERTS
ENT1
ENT2
PLAT1
PLAT2

Clavier MemFree: 2385852 kBCached: 625060 kB

Puis sélectionnez le groupe de plats des entrées





Sélectionnez le groupe d'articles suivant, et effectuer la même opération, vu pour le groupe de plat des entrées.

Ainsi de suite pour toutes les composantes du menu.

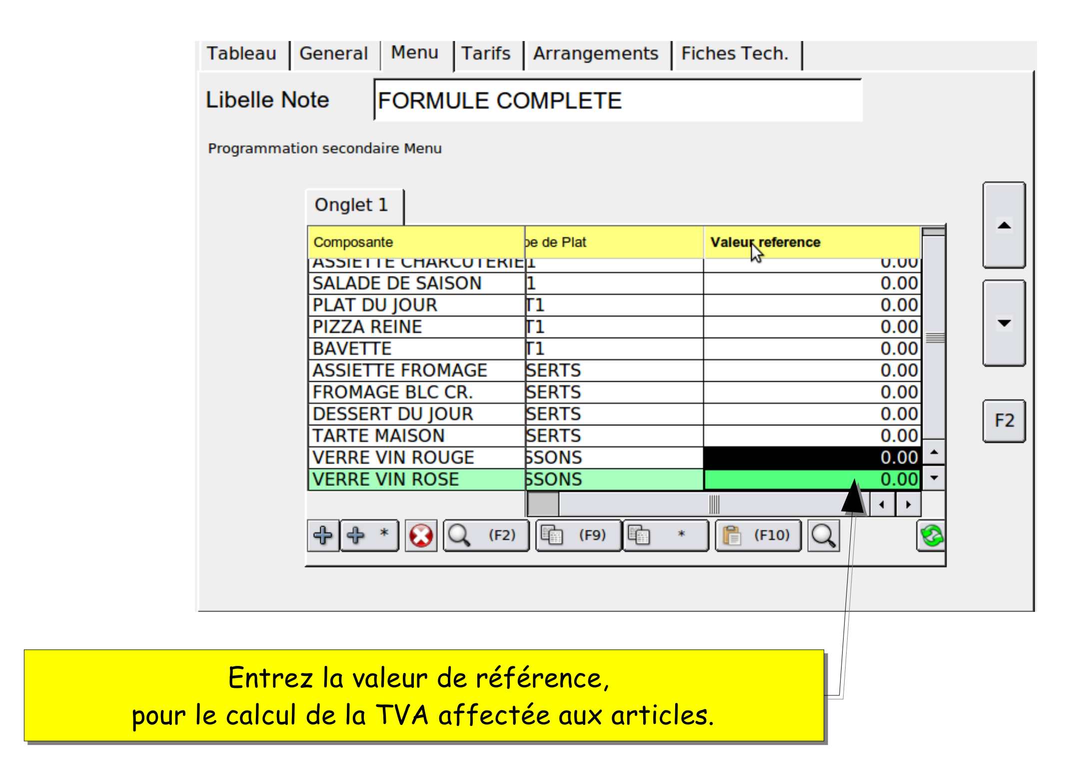
Programmation de la colonne Valeur de référence.

Il est possible d'afficher sur la note la valeur de la TVA à 19.6 % pour les alcool inclus dans les menus.

Exemple : rajoutez deux articles verres de vin, affecter le groupe de plat boisson et sélectionner la colonne valeur de référence comme vu si dessous.

Entrez la valeur des articles à l'aide du clavier.

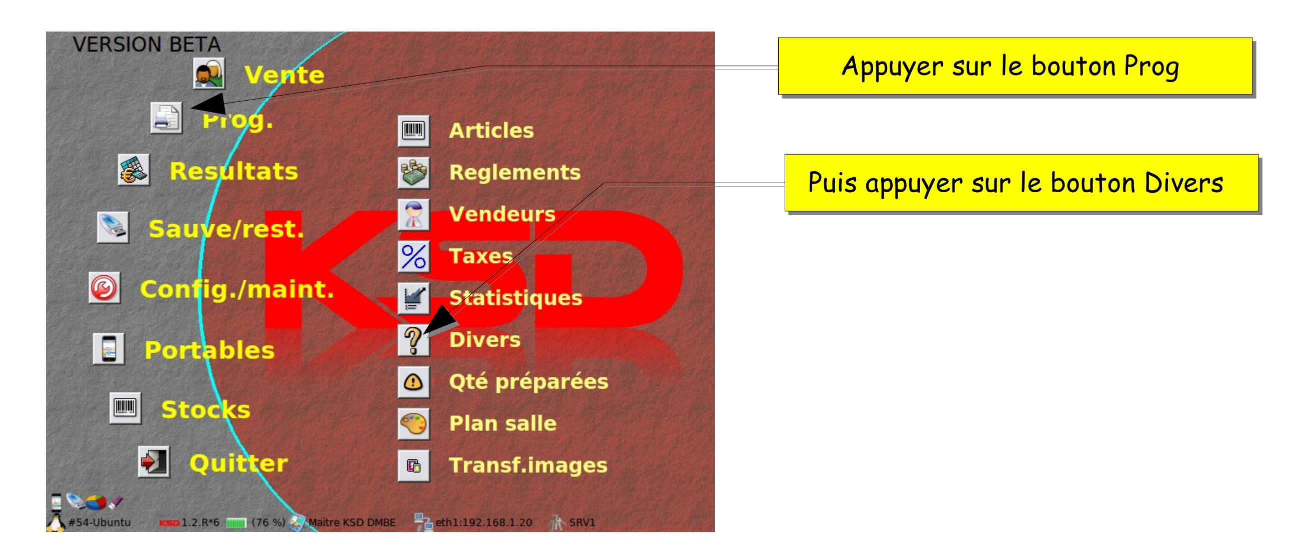
La TVA sera calculée sur la valeur que vous avez affecté.



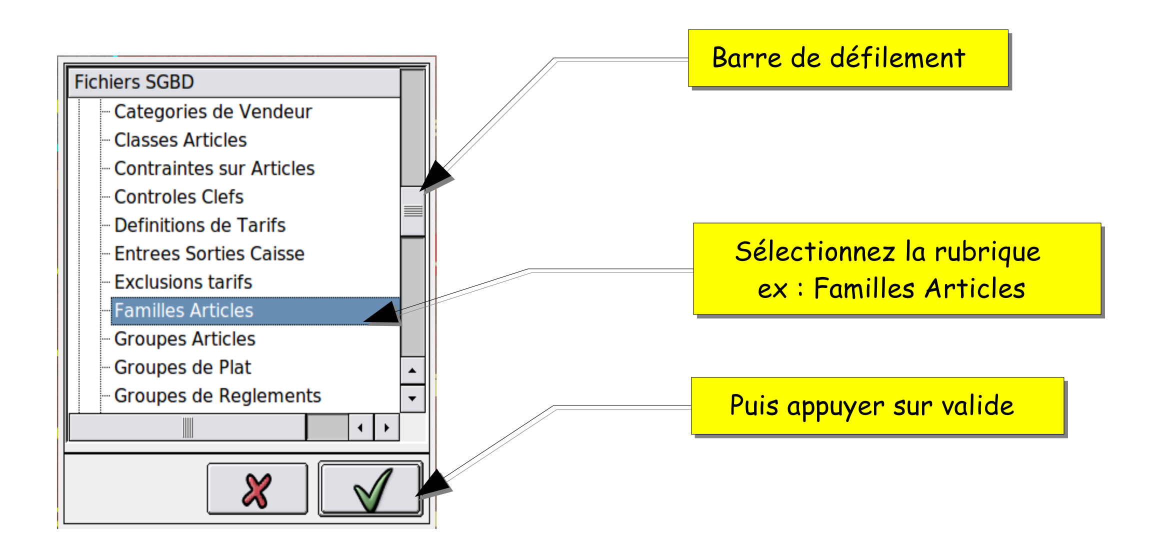
8- Programmation classe, groupe, famille, sous famille...

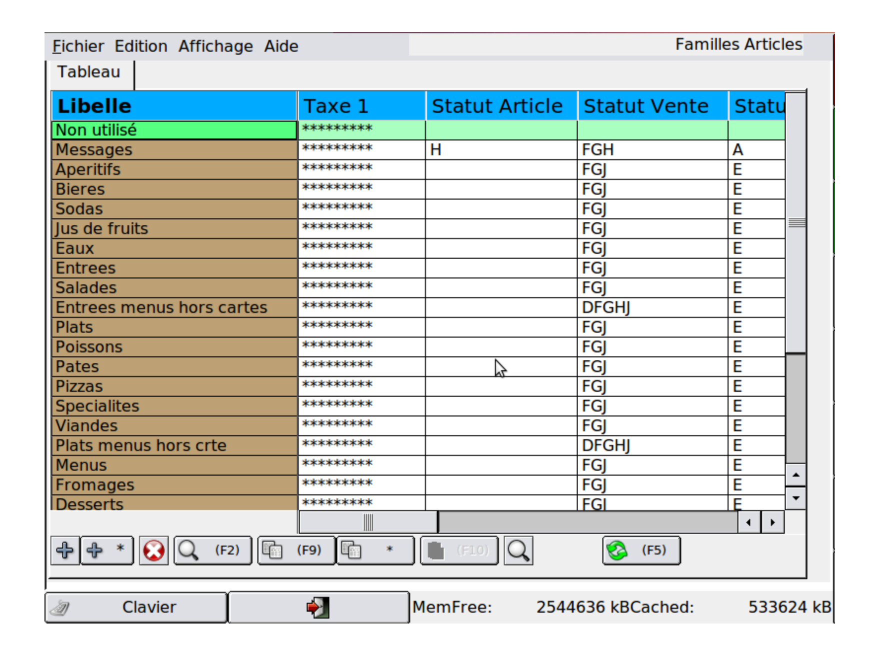
Pour modifier et ou rajouter les classes, groupe, famille d'articles.
Vous avez deux possibilités :
A) Programmation direct des rubriques.
B) Programmation des rubriques depuis le fichier des articles.

A) Programmation direct.



Sélectionnez la rubrique aux choix Classes, Groupes, Familles... à l'aide de la barre de défilement.





Libelle	Taxe 1	Statut Article	Statut Vente	Statu
Non utilisé	*********			
Messages	*********	H	FGH	A
Aperitifs	*********		FGJ	E
Bieres	*********		FGJ	E
Sodas	*********		FGJ	E
Jus de fruits	*********		FGJ	E
Eaux	*********		FGJ	E
Entrees	*********		FGJ	E
Salades	*********		FGJ	E
Entrees menus hors cartes	*********		DFGHJ	E
Plats	*********		FGJ	E
Poissons	*********		FGJ	E
Pates	*********		FGJ	E
Pizzas	*********		FGJ	E
Specialites	*********		FGJ	E
Viandes	*********		FGJ	E
Plats menus hors crte	*********		DFGHJ	E
Menus	*********		FGJ	E
Fromages	*********		FGJ	E
Desserts	*********		FGJ	E

Pour créer ou modifier une famille, se reporter à la programmation des articles à partir du (chapitre 6.6)
Les statuts sont identiques à ceux des articles. Voir détail des statuts (chapitre 5.4 Les Articles).

Attention les valeurs des statuts et des rubriques seront affectés à tous les articles qui sont attribués à cette famille.

De même si vous modifiez une Classe, Groupes...

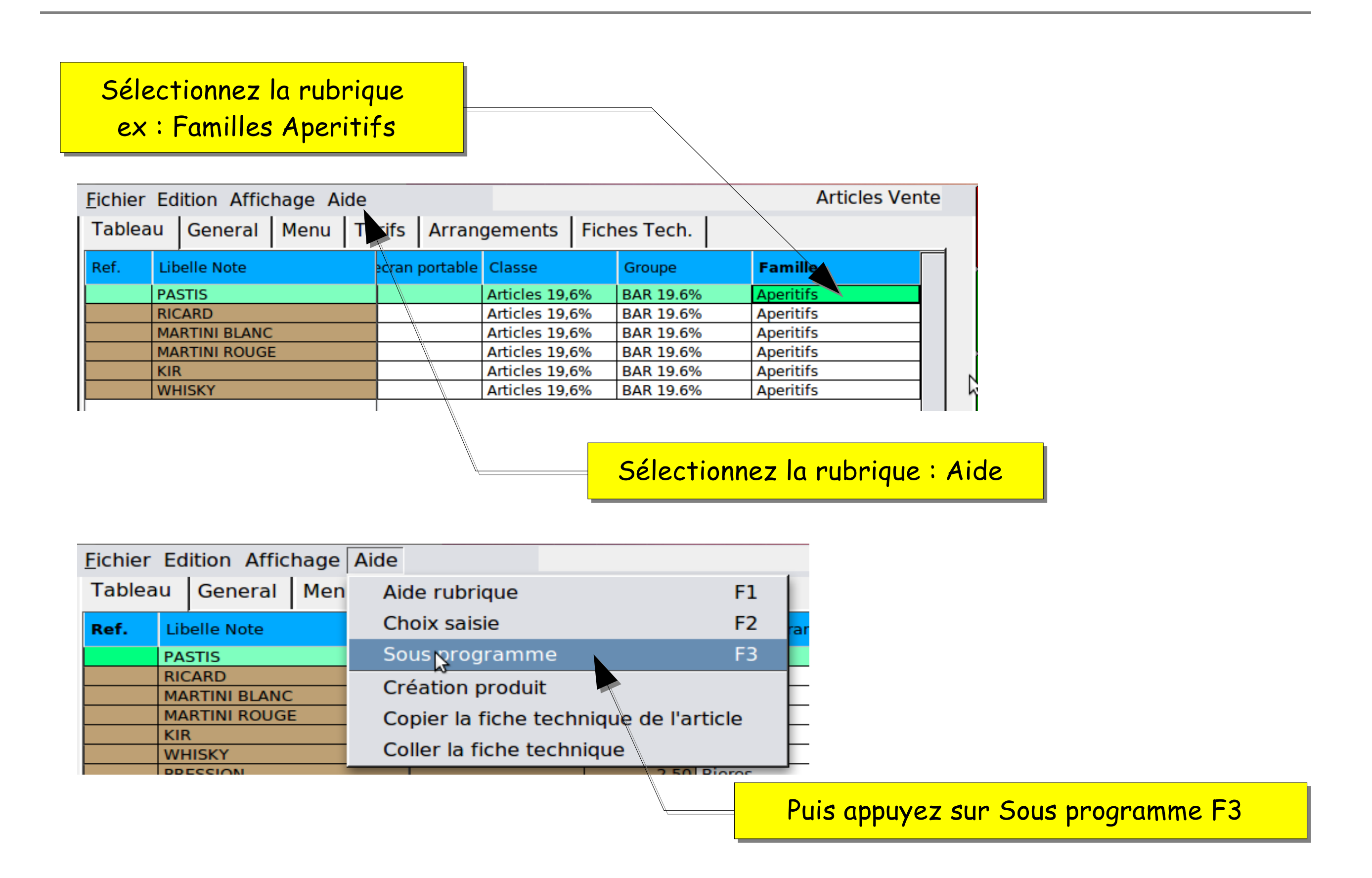
Lorsque vous saisissez un article à la vente, Le contrôle se fait en priorité sur l'article, si les statuts ou les rubriques ne sont pas programmer la KSD remonte d'une rubrique suivant cet ordre :
Article > Sous famille > Famille > Groupe > Classe.

Pour une simplicité de Programmation, dans les cas les plus courants les valeurs sont modifier aux Familles et ou aux articles.

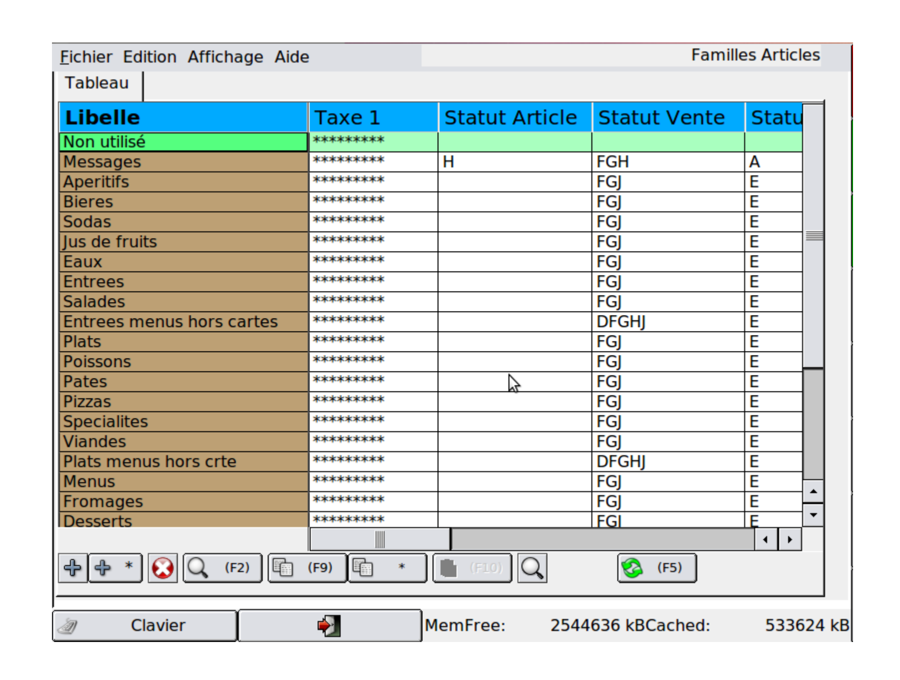
B) Programmation des rubriques depuis le fichier des articles.

Allez en programmation des articles voir : (chapitre 6)

Sélectionner la rubrique exemple :Famille



Si vous avez un clavier pc, vous pouvez après la sélection de la cellule Famille appuyer sur la touche F3



Pour créer ou modifier une famille, se reporter à la programmation des articles à partir du (chapitre 6.6)

Les status sont identiques à ceux des articles. Voir détail des statuts (chapitre 5.4 Les Articles).

Attention les valeurs des status et des rubriques seront affectés à tous les articles qui sont attribués à cette famille.

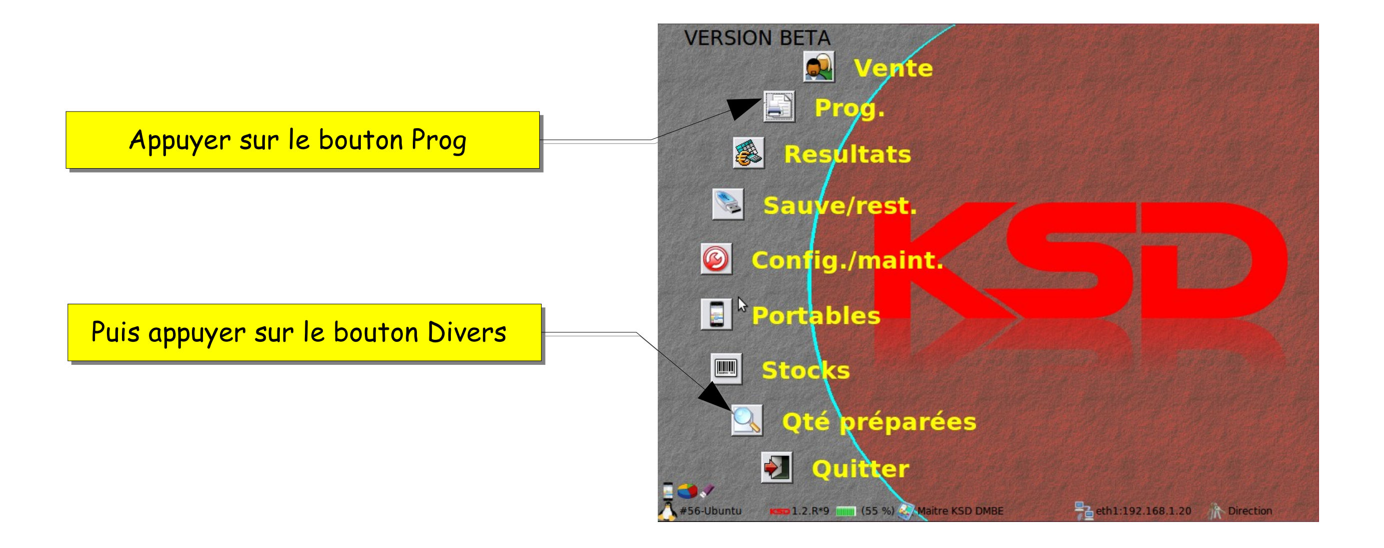
De même si vous modifiez une Classe, Groupes...

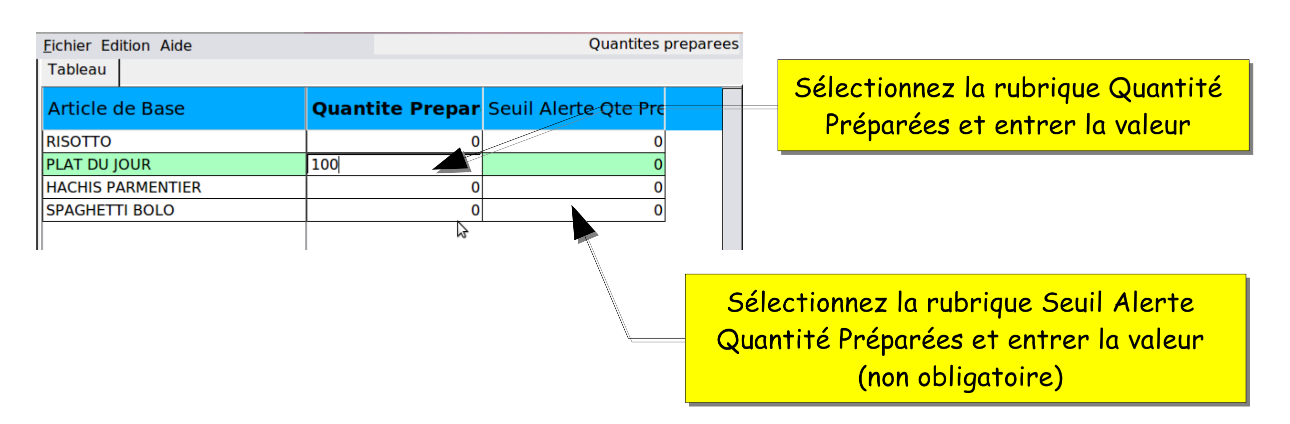
Lorsque vous saisissez un article à la vente, Le contrôle se fait en priorité sur l'article, si les status ou les rubriques ne sont pas programmer la KSD remonte d'une rubrique suivant cet ordre :
Article > Sous famille > Famille > Groupe > Classe.

Pour une simplicité de Programmation, dans les cas les plus courants les valeurs sont modifier aux Familles et ou aux articles.

9- Quantités Préparées

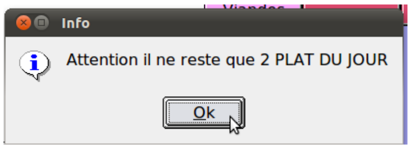
Cette fonction est utilisée pour indiquer aux utilisateurs la quantité restante d'un produit.
Elle fonctionne sur votre KSD en mono poste, ou dans un réseaux de caisses et aussi avec les prises de commande à distance.
La vente du produit peut être bloquer ou non lorsque la valeur est à zéro, et il possible de programmer une valeur d'alerte.
Pour paramétrer les quantités programmées vous devez vous assurez que la rubrique Statut de Stock est renseignée dans le fichiers articles ou classe,groupe, famille.(Voir chapitre 5.4)

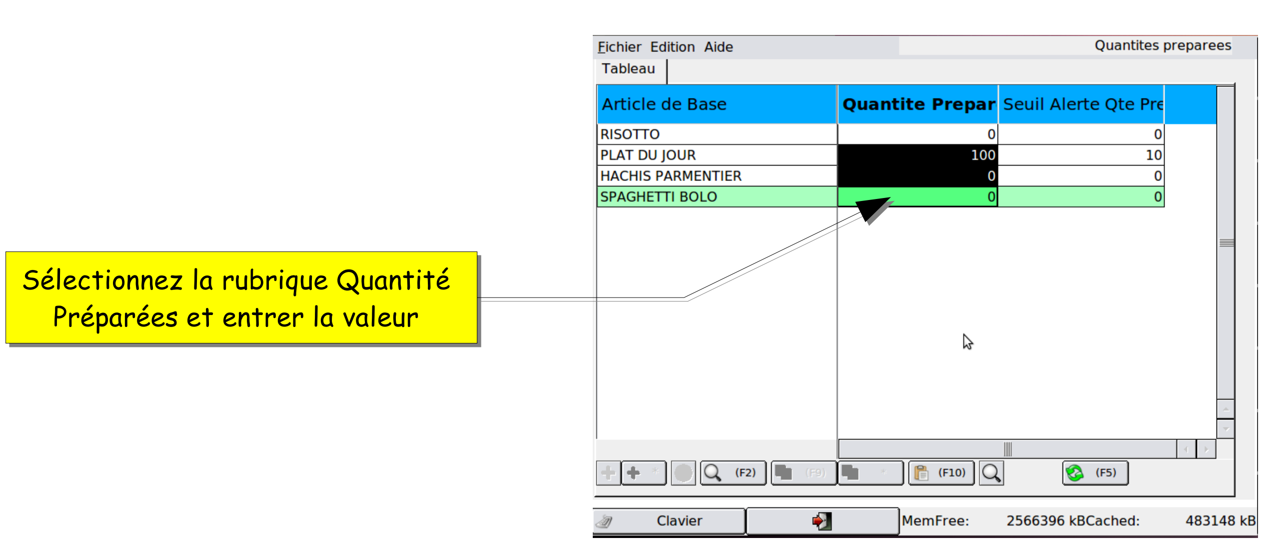




Si vous avez connecter un clavier pc, taper votre prix, ou appuyer sur la touche Clavier et taper votre prix à l'aide du clavier affiché, puis appuyer sur la touche valider

Si vous avez programme un seuil d'alerte se message d'exemple peut s'afficher lors des ventes :





Il est possible de sélectionner plusieurs enregistrements dans la même rubrique :

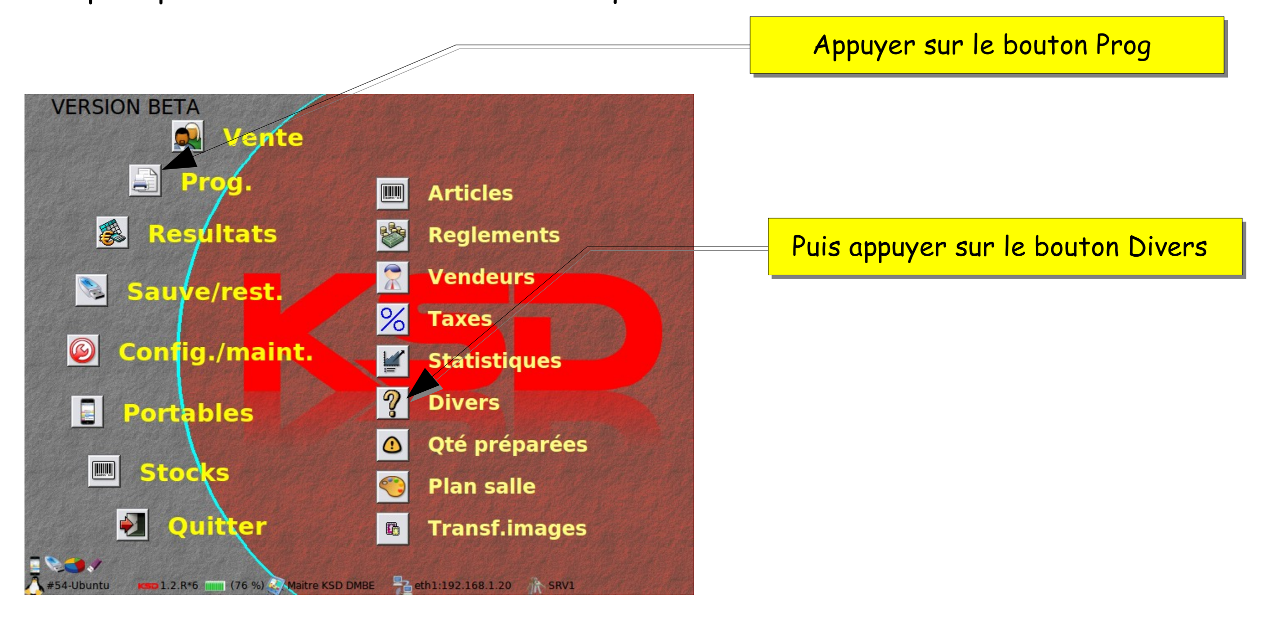
avec les touche F11,F12 et fonction bloc.(Voir chapitre 4)

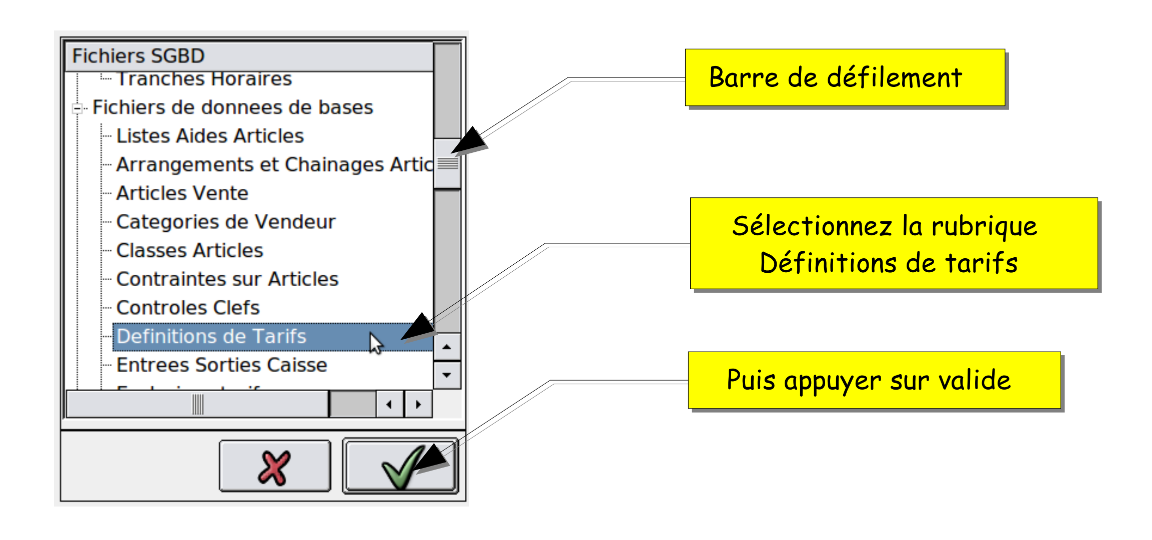
avec le tactile en faisant glisser votre doigt du premier au dernier enregistrement de votre choix.

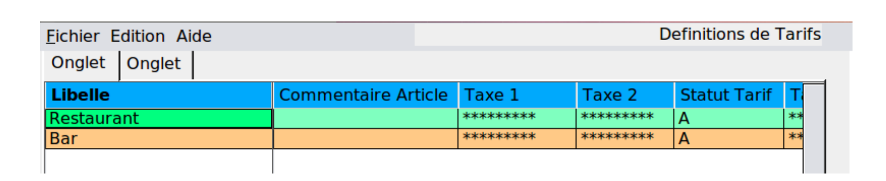
avec la souris (clic gauche maintenu enfoncé) du premier au dernier enregistrement de votre choix.

10- Définitions des Tarifs

La définitions des tarifs vous permet de vendre des articles à des prix différents. Ces prix peuvent-être calculé automatiquement en fonction de différents critères.







Libellé : Libellé du tarif

Commentaire Article : Un libellé est imprimé automatiquement sur les imprimantes

de préparation.

Taxe 1 et 2 : Taxe applicable sur se tarif, elle est prioritaire sur la taxe appliqué aux articles.

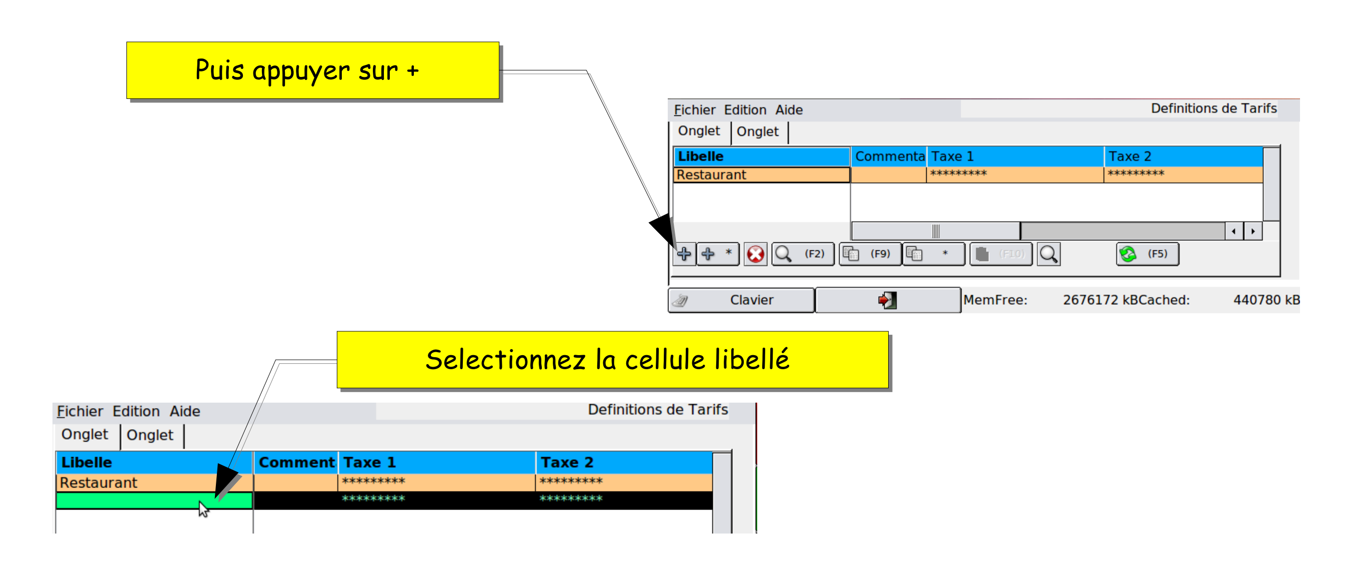
Statut de tarif :
A = Le tarif est programmé manuellement.
B = Le tarif est calculé automatiquement en % sur le tarif que vous définissez.
C = Le tarif est calculé automatiquement en montant sur le tarif que vous définissez.
D = Le commentaire article est imprimé avant l'article.
E = Le commentaire article est imprimé après l'article.
F = Tarif à partir du quantité programmée.

Tarif de base : choix du tarif à partir du quel vous désirer calculer se tarif.

Valeur : valeur du calcule sur le tarif de base.

Tarif si prix vide : choix du tarif si aucune valeur n'est progammée.

10.1- définition d'un tarif manuel.



Si vous avez connecté un clavier pc, taper votre texte, ou appuyer sur la touche Clavier et taper votre texte à l'aide du clavier affiché, puis appuyer sur la touche valide.

Sélectionnez la rubrique statut tarif appuyez sur F2 et cochez A (Programmé)

Fichier Edition Aide — Definitions de Tarifs

Onglet | Onglet

Libelle		Taxe 2	Statut Tarif	Tarif de Base
Restaurant		*********	A	*********
Bar		*********	A	*********

Fichier Edition Aide — Definitions de Tarifs

Onglet | Onglet

Libelle	atut Tarif	Tarif de Base	Valeur	Tarif si prix vide
Restaurant		*********	0	*********
Bar		*********	0	Restaurant

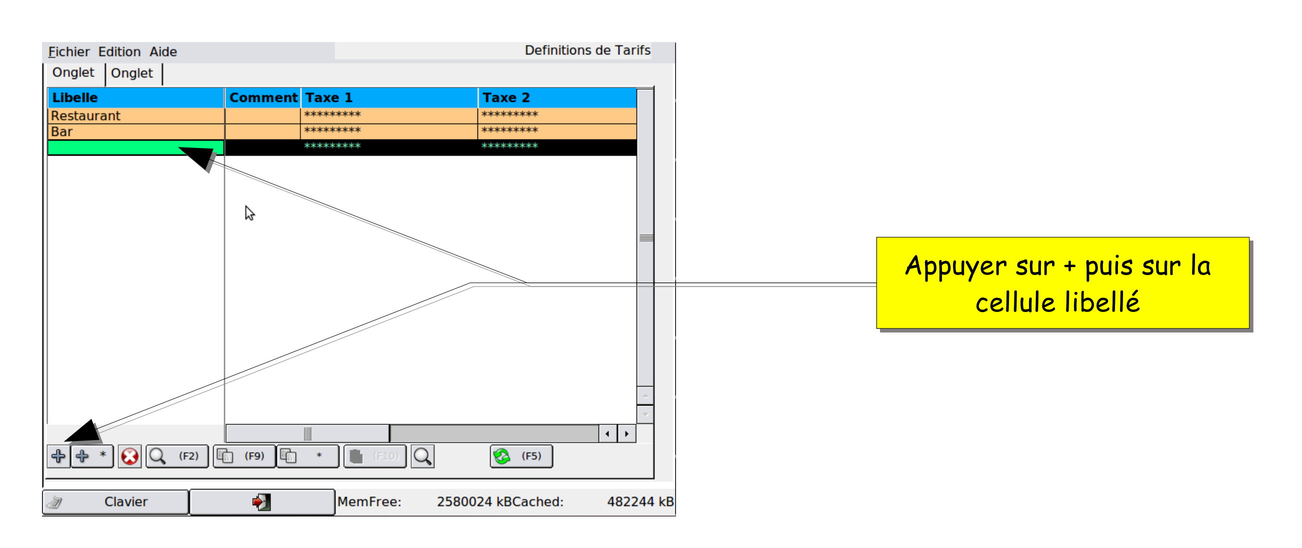
(F2) (F9) (F10) (F5)

Clavier MemFree: 2053324 kBCached: 783184 kB

Sélectionnez la rubrique Tarif si prix vide appuyez sur F2 et sélectionnez Restaurant

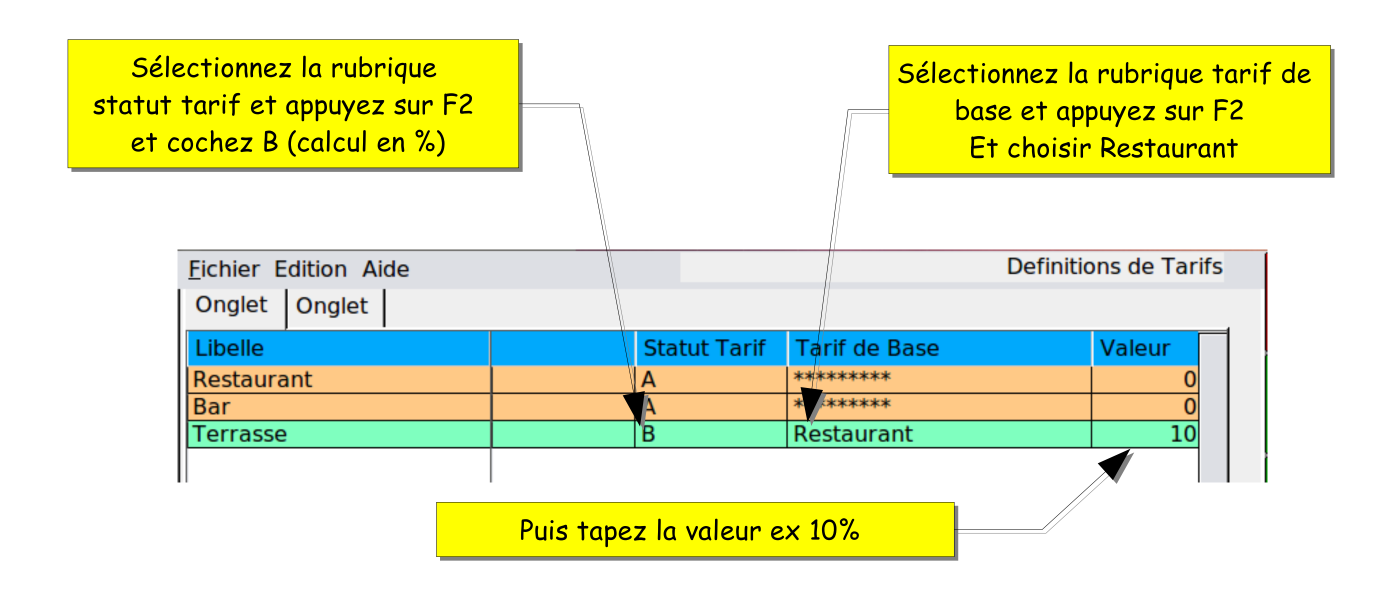
Pour programmer ce tarif (voir chapitre 6.8)

10.2- définition d'un tarif en %



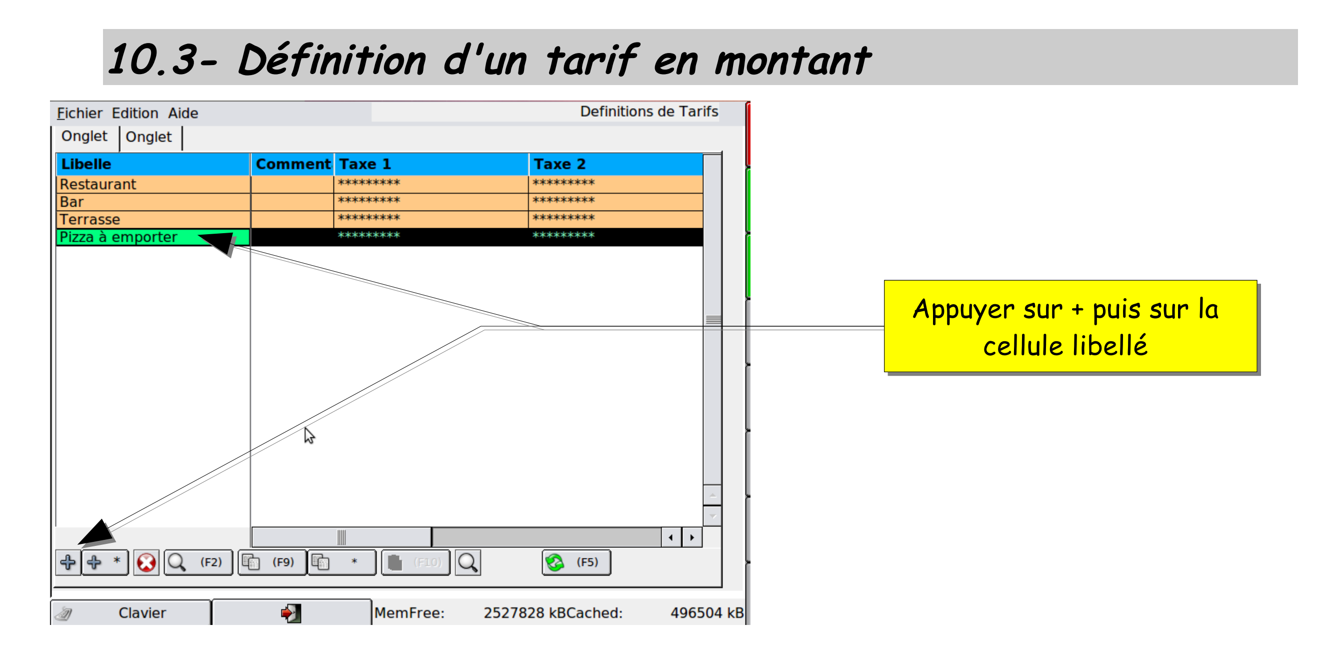
Si vous avez connecté un clavier pc, taper votre texte, ou appuyer sur la touche

Clavier et taper votre texte à l'aide du clavier affiché, puis appuyer sur la touche valide.

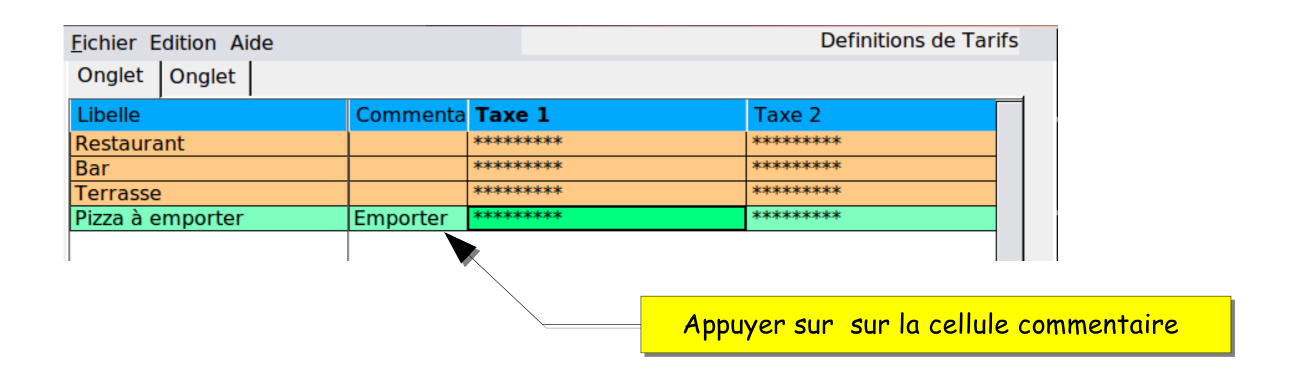


Le tarif terrasse se calcul automatiquement avec 10% en plus sur le tarif restaurant.

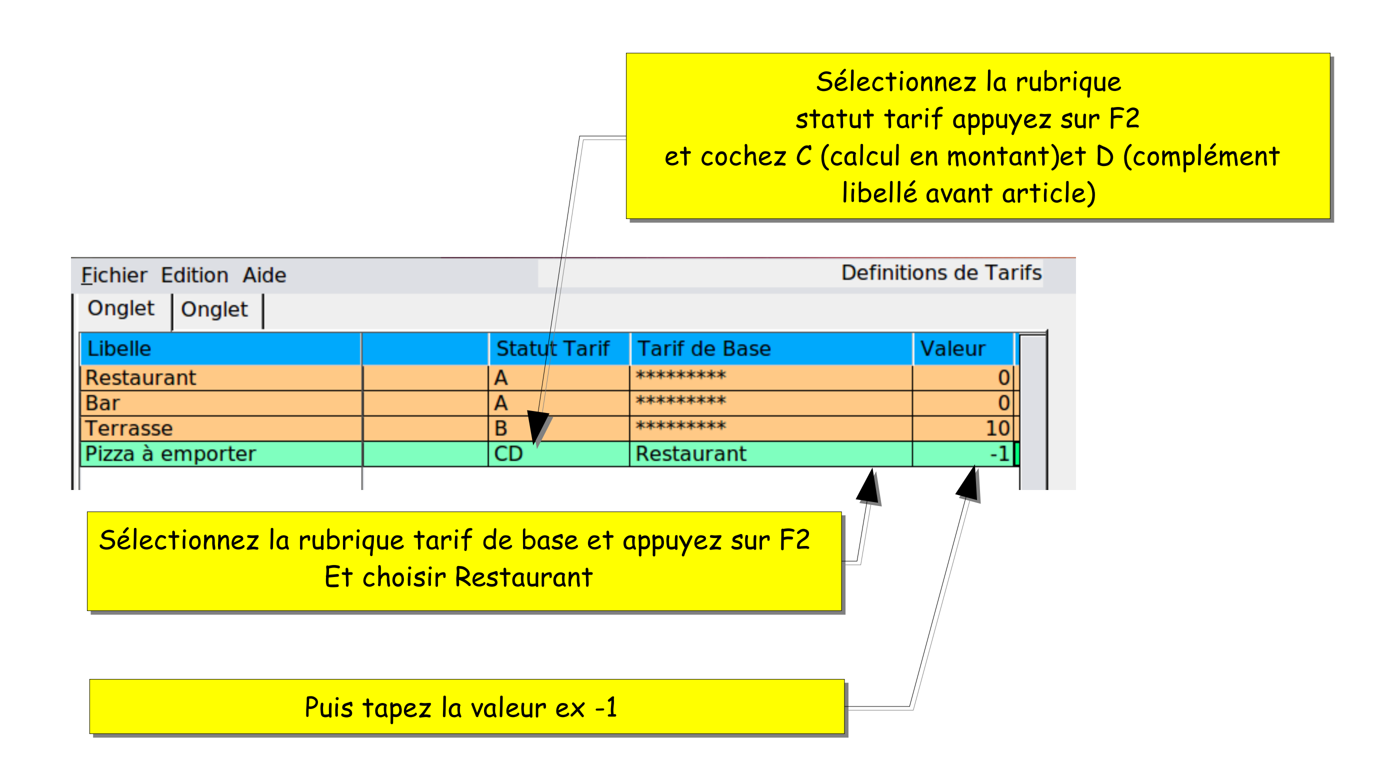
10.3- Définition d'un tarif en montant



Si vous avez connecté un clavier pc, taper votre texte, ou appuyer sur la touche Clavier et taper votre texte à l'aide du clavier affiché, puis appuyer sur la touche valide.



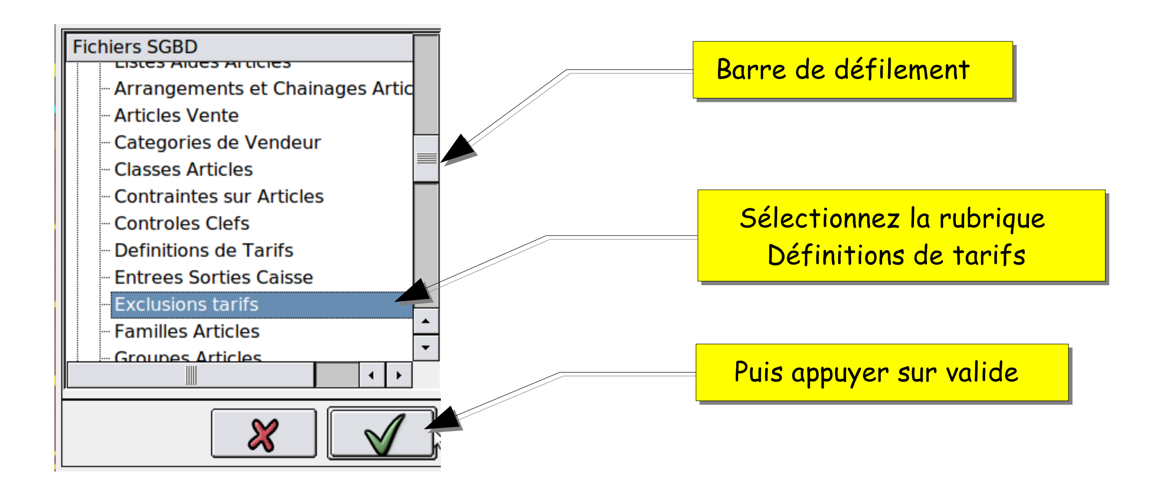
Le libellé (Emporter) s'imprime sur les bons de préparations cuisine avant ou après l'article.



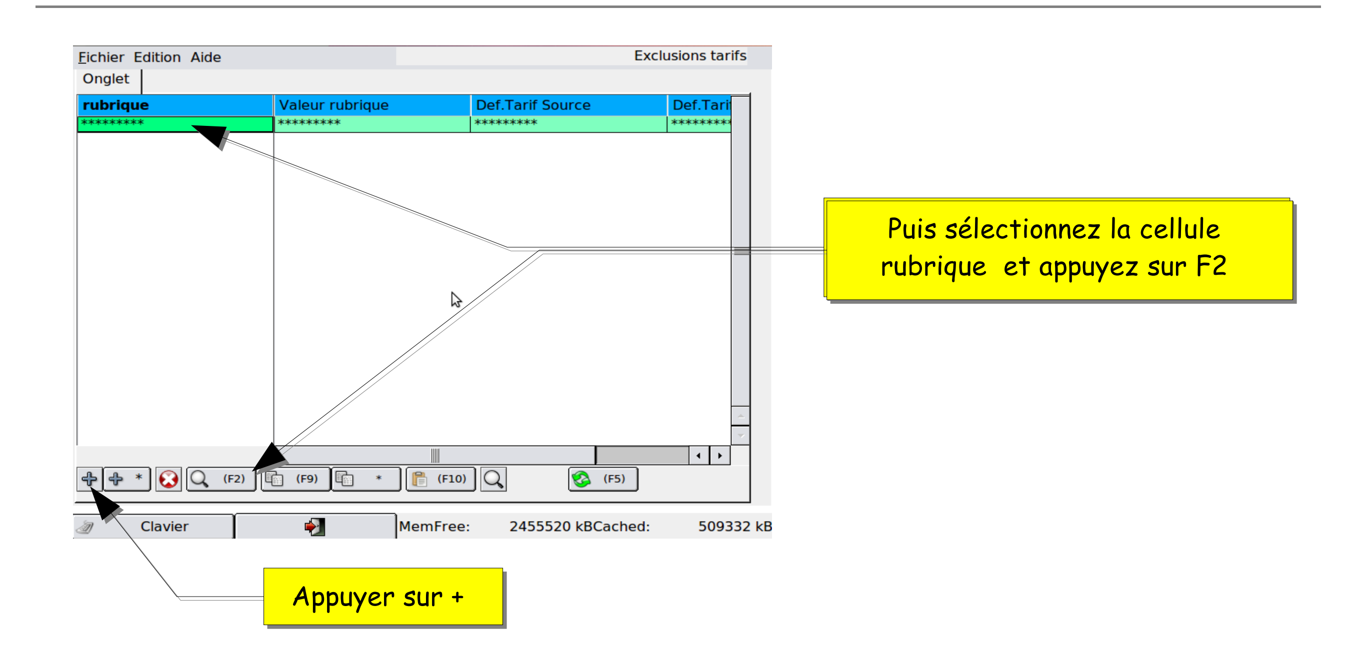
Le tarif Pizza emporter se calcul automatiquement avec 1,00 € en moins sur le tarif restaurant.
Pour une valeur positif ne pas saisir le signe (-) .

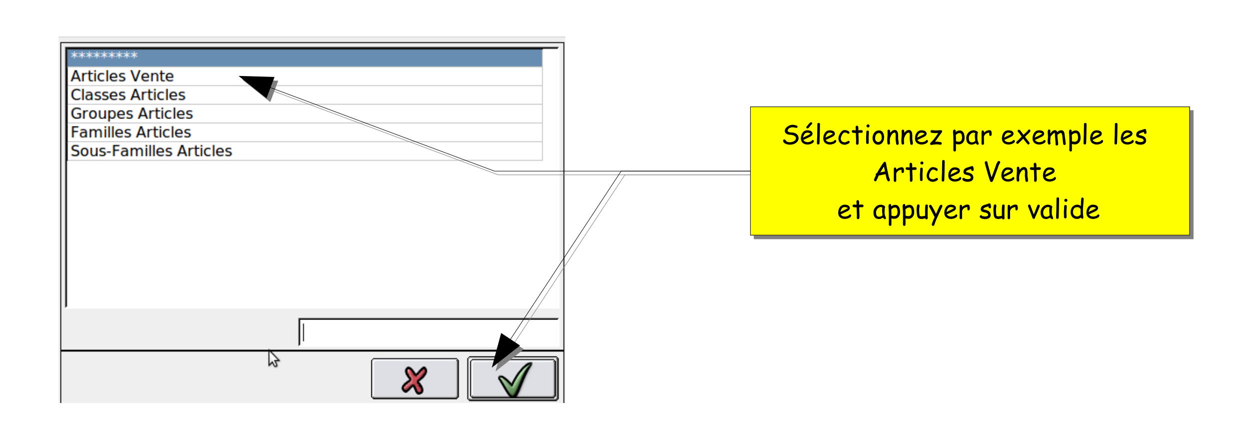
11- Exclusions de tarifs

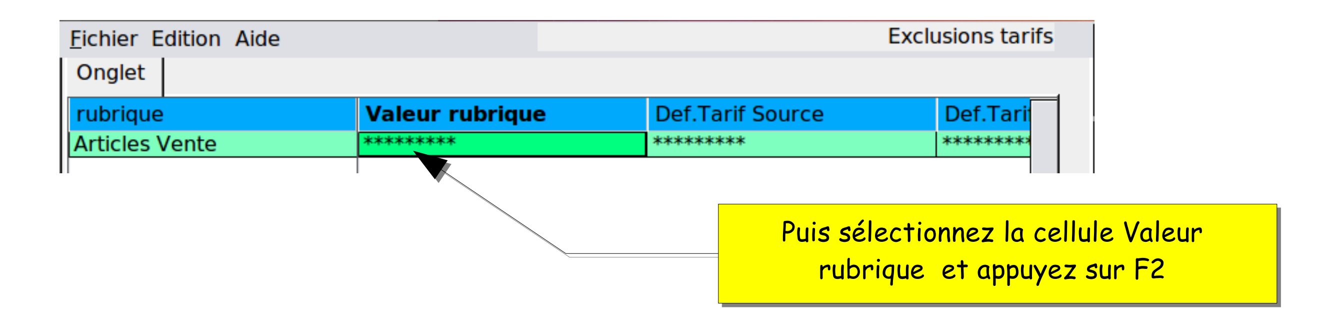


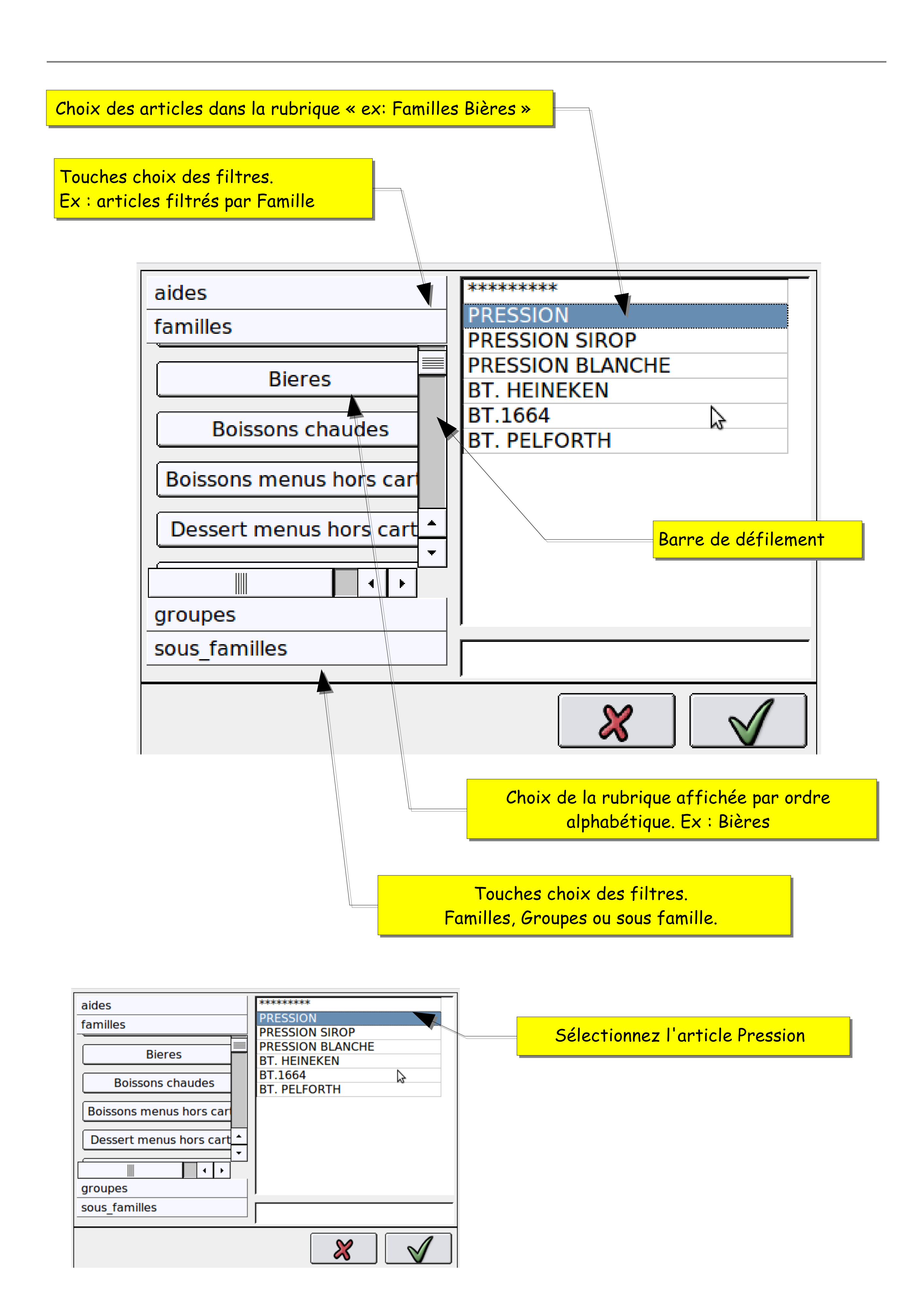


Cette fonction permet de ne pas activée un tarif en automatique sur des articles de vente.
L'affectation de ce contrôle peut se faire sur :les Articles, Classe, Groupe, Famille et Sous-famille.
L'exemple suivant est que l'article PRESSION n'est pas 10% de majoration sur le tarif BAR. lorsque l'ont applique le tarif Terrasse.


Fichier Edition Aide
Exclusions tarifs
Onglet
rubrique
Valeur rubrique
Def.Tarif Source
Def.Tari
****
****
****
****
(F2)
(F9)
(F10)
(F5)
Clavier
MemFree: 2455520 kBCached: 509332 kB
Puis sélectionnez la cellule rubrique et appuyez sur F2
Appuyer sur +


****
Articles Vente
Classes Articles
Groupes Articles
Familles Articles
Sous-Familles Articles
Sélectionnez par exemple les Articles Vente et appuyer sur valide


Fichier Edition Aide
Exclusions tarifs
Onglet
rubrique
Valeur rubrique
Def.Tarif Source
Def.Tari
Articles Vente
****
****
****
Puis sélectionnez la cellule Valeur rubrique et appuyez sur F2


Choix des articles dans la rubrique « ex: Familles Bières »
Touches choix des filtres.
Ex : articles filtrés par Famille
aides
familles
Bieres
Boissons chaudes
Boissons menus hors cart
Dessert menus hors cart
groupes
sous_familles
****
PRESSION
PRESSION SIROP
PRESSION BLANCHE
BT. HEINEKEN
BT.1664
BT. PELFORTH
Barre de défilement
Choix de la rubrique affichée par ordre alphabétique. Ex : Bières
Touches choix des filtres.
Familles, Groupes ou sous famille.
aides
familles
Bieres
Boissons chaudes
Boissons menus hors cart
Dessert menus hors cart
groupes
sous_familles
****
PRESSION
PRESSION SIROP
PRESSION BLANCHE
BT. HEINEKEN
BT.1664
BT. PELFORTH
Sélectionnez l'article Pression

Fichier Edition Aide Exclusions tarifs

Onglet

rubrique	Valeur rubrique	Def.Tarif Source	Def.Tarif
Articles Vente	PRESSION	*********	*********

Puis sélectionnez la cellule Def. Tarif Source et appuyez sur F2

****
Bar
Pizza emporter
Restaurant
Terrasse

Sélectionnez le tarif terrasse puis valider

Fichier Edition Aide Exclusions tarifs

Onglet

rubrique		Def.Tarif Source	Def.Tarif Destination
Articles Vente		Terrasse	*********

Puis sélectionnez la cellule Def. Tarif Destination et appuyez sur F2

****
Bar
Pizza emporter
Restaurant
Terrasse

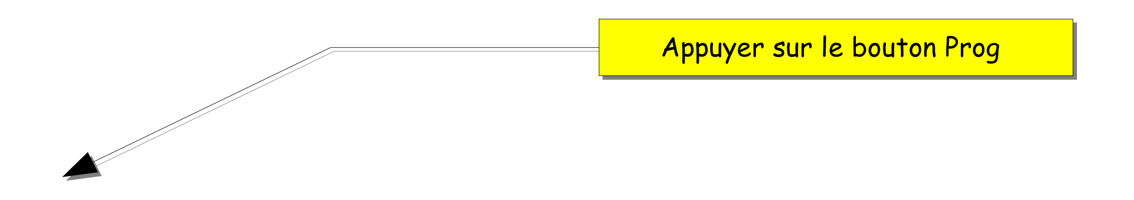
Sélectionnez le tarif Bar puis valider

A la vente de l'article PRESSION sous le tarif Terrasse le prix Bar sera appliquer.

12- Programmation des taxes.

Deux chemins d'accès pour programmer les taxes.
A) si vous avez le bouton taxe sur l'écran d'accueil

Appuyer sur le bouton Prog





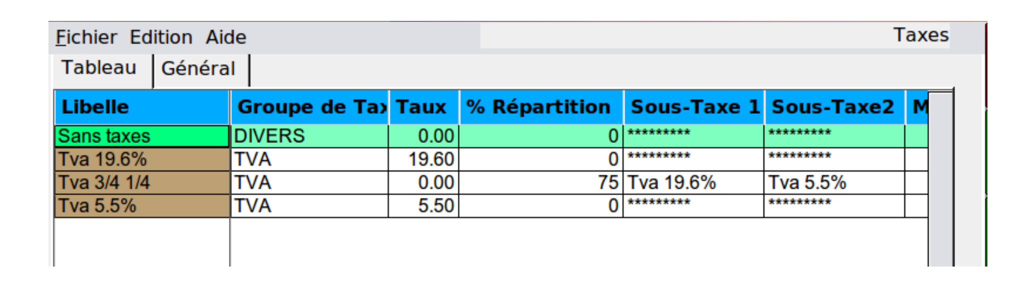
B) Du bouton divers

Appuyer sur le bouton Prog.

Puis appuyer sur le bouton Divers.

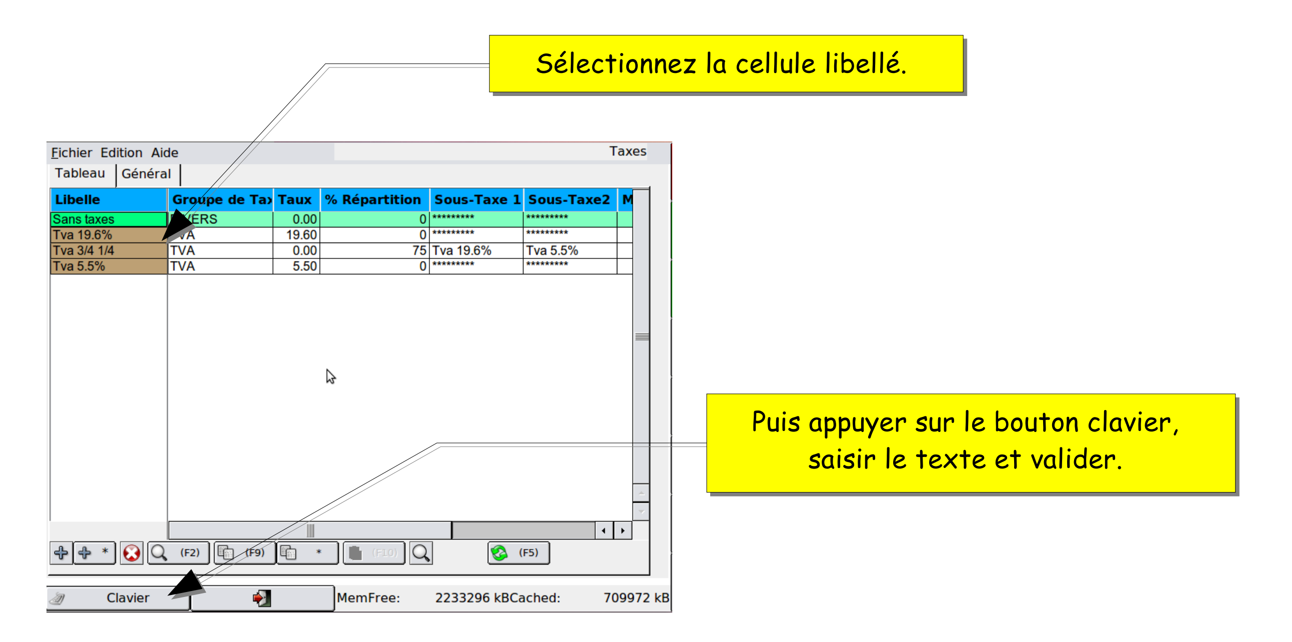
Fichiers SGBD
Groupes de Plat
Groupes de Reglements
Groupes de Taxes
Menus de Vente
Rangs de Vendeurs
Reglements
Remises Majorations
Sous-Familles Articles
Tarifs
Taxes
Vendeurs

Rechercher puis sélectionner la rubrique taxes



Libelle	Groupe de Ta	Taux	% Répartition	Sous-Taxe 1	Sous-Taxe2	M
Sans taxes	DIVERS	0.00	0	*********	*********	
Tva 19.6%	TVA	19.60	0	*********	*********	
Tva 3/4 1/4	TVA	0.00	75	Tva 19.6%	Tva 5.5%	
Tva 5.5%	TVA	5.50	0	*********	*********	

12.1- Programmation libellé de taxe



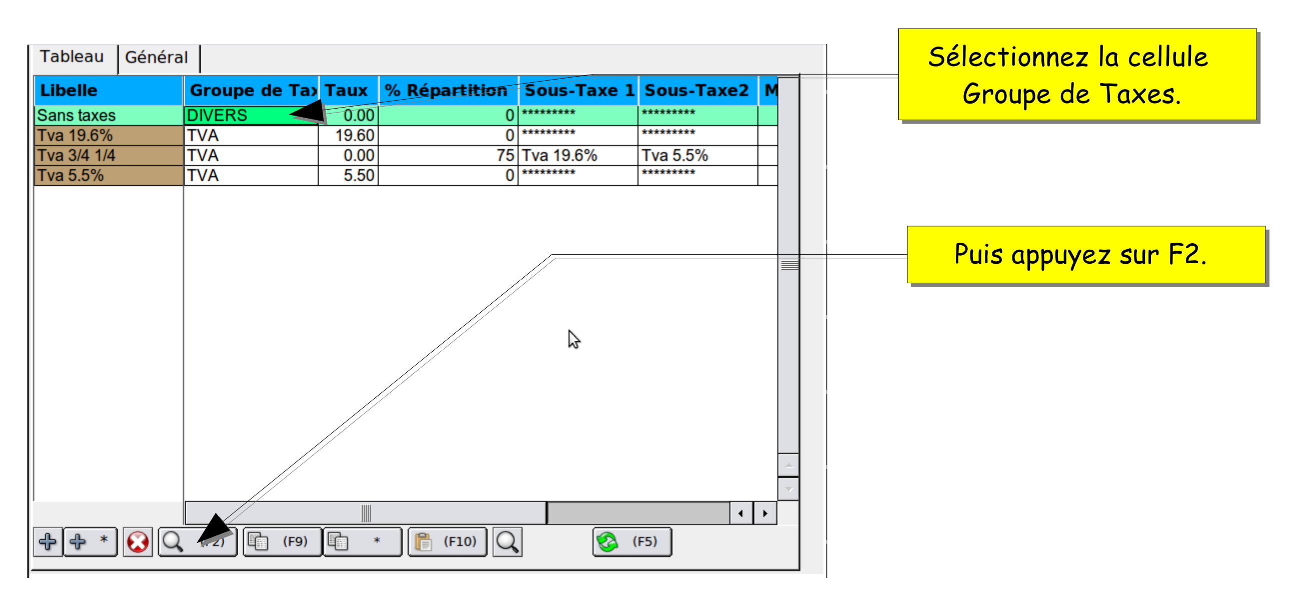
Si vous avez un clavier PC après avoir sélectionné la rubrique, taper votre texte.

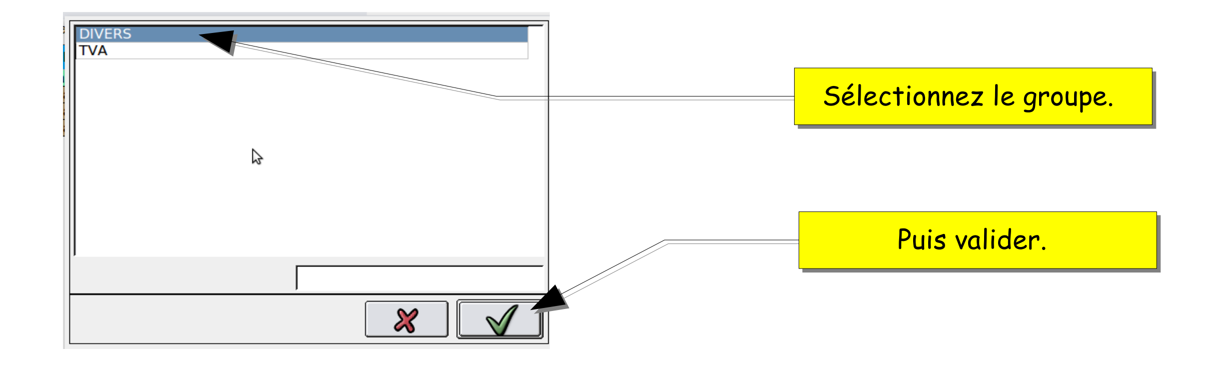
12.2- Groupe de taxes

Il est possible d'affecter des groupes de taxes, pour séparer les taxes dans les résultats.

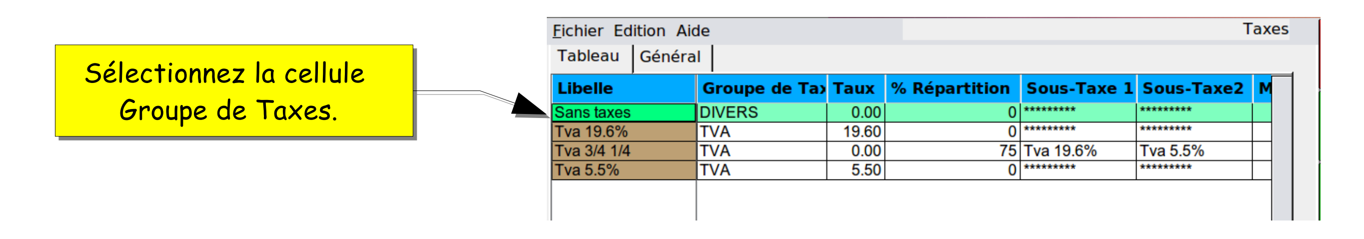


A) affectation à un groupe de taxes

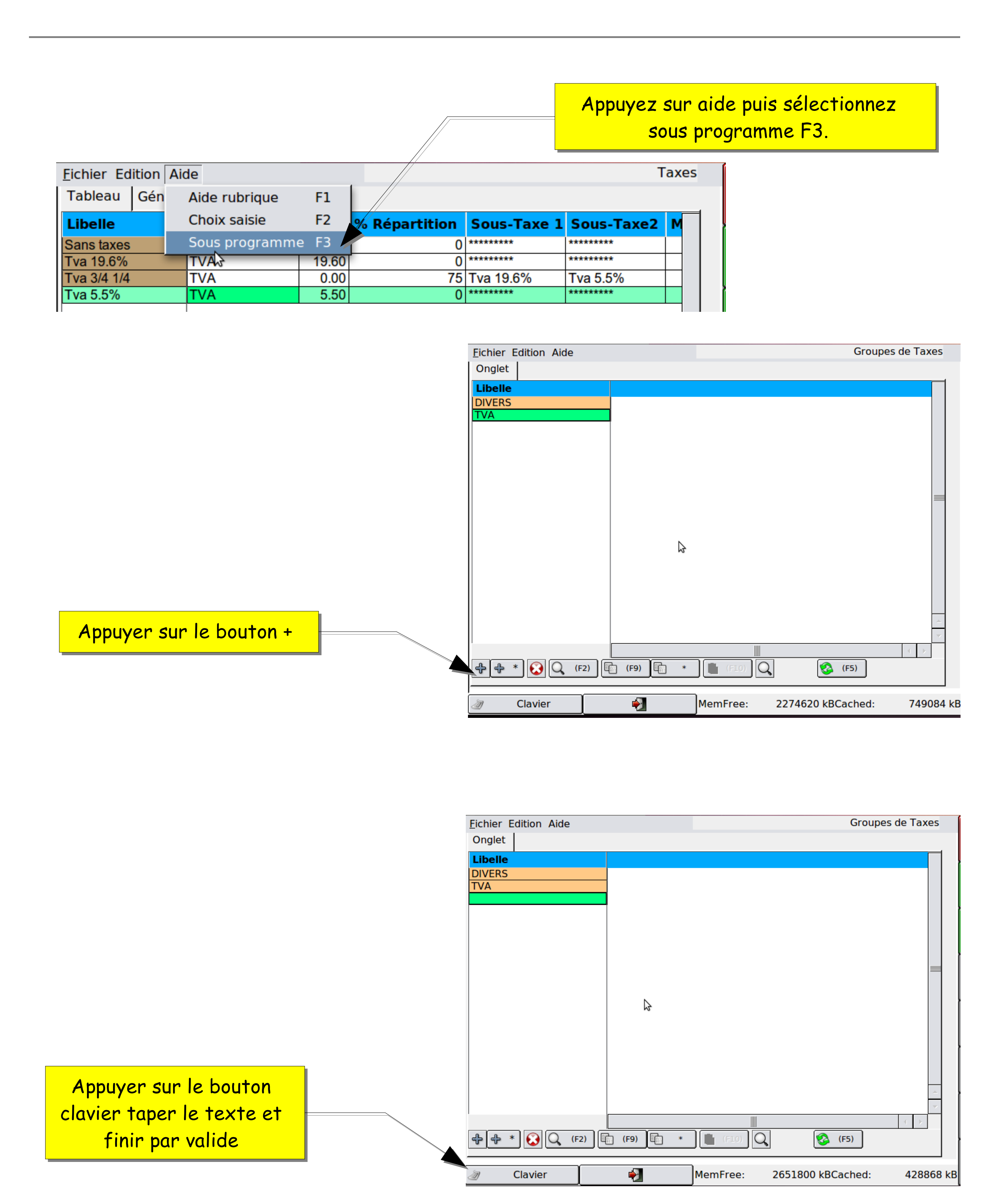




B) Création d'un groupe taxe

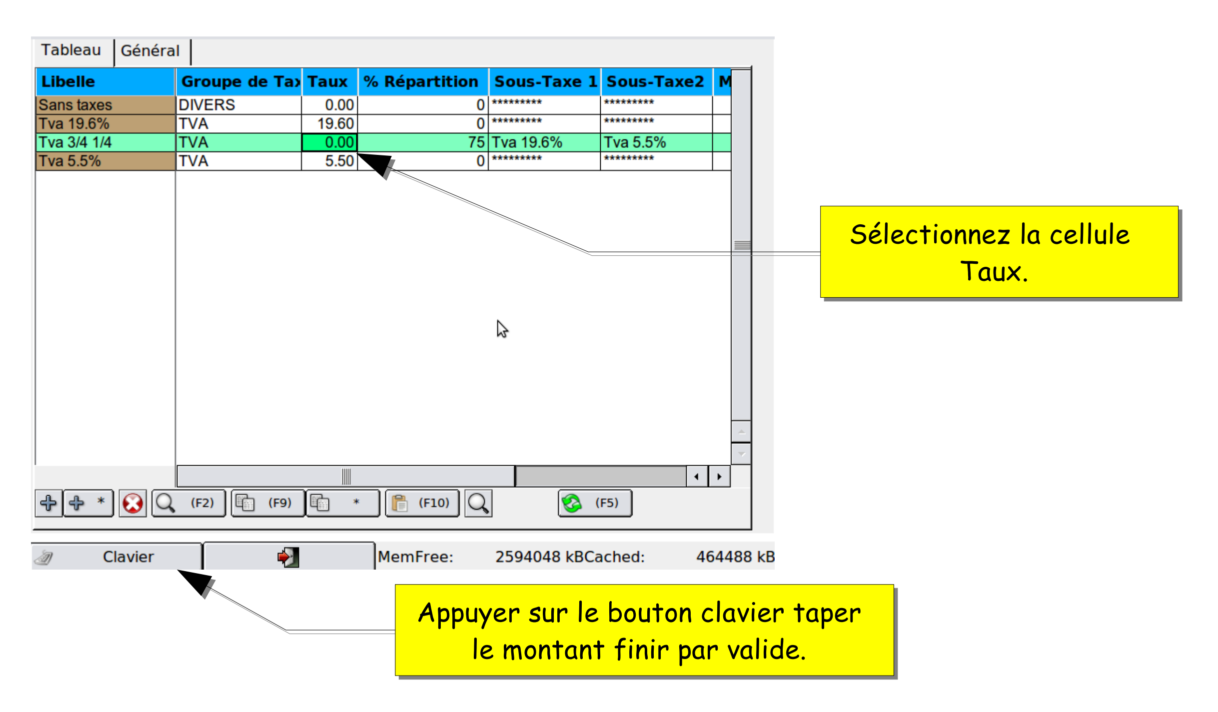


Appuyez sur la touche F3 du clavier PC ou suivre l'exemple suivant :



Si vous avez un clavier PC après avoir sélectionné la rubrique, taper votre texte.
Vous pouvez affecter le nouveau groupe aux taxes. (voir chapitre 9.2)

12.3- Programmation taux de taxe

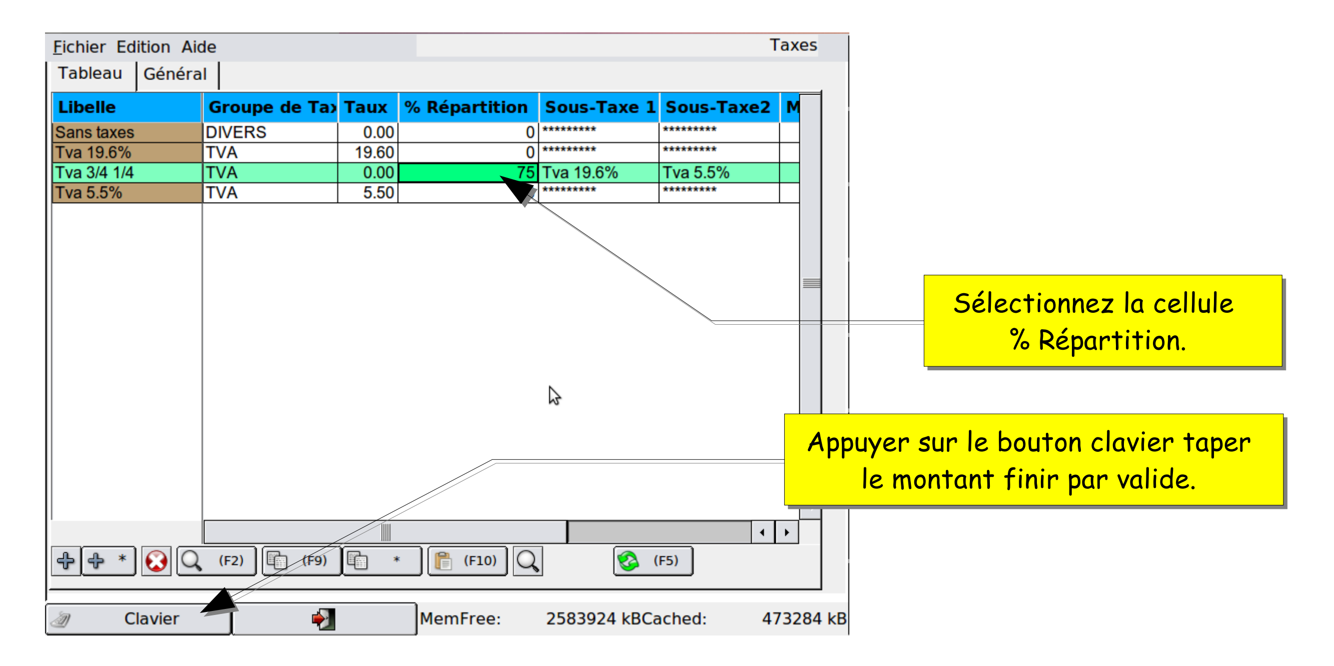


Si vous avez un clavier PC après avoir sélectionné la rubrique, taper votre montant.

12.4- Répartition du taux de taxe

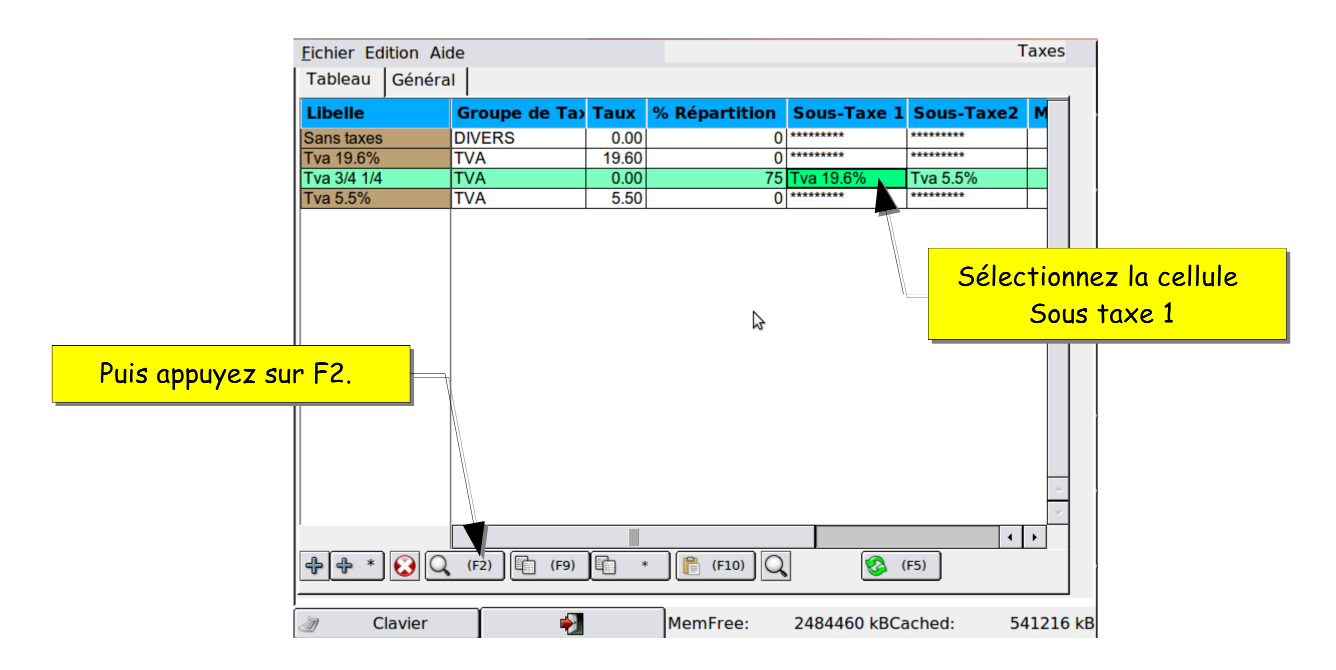
La répartition du taux de taxe et utilisée lorsque vous voulez appliquer deux taxe à un article.

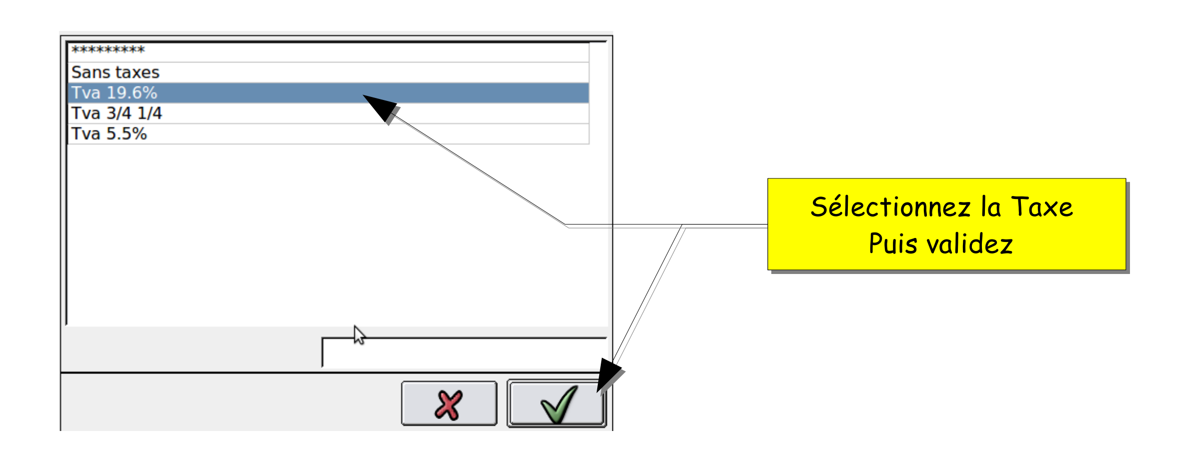
Le pourcentage de répartition est affecté à la sous taxe 1 et le reste par défaut à la sous taxe 2, voir l'exemple suivant : 75 % de la TVA à 19.6% et 25 % à 5.5 %.



Si vous avez un clavier PC après avoir sélectionné la rubrique, taper votre montant.

Affectation du de la taxe à la sous taxe 1 et 2.



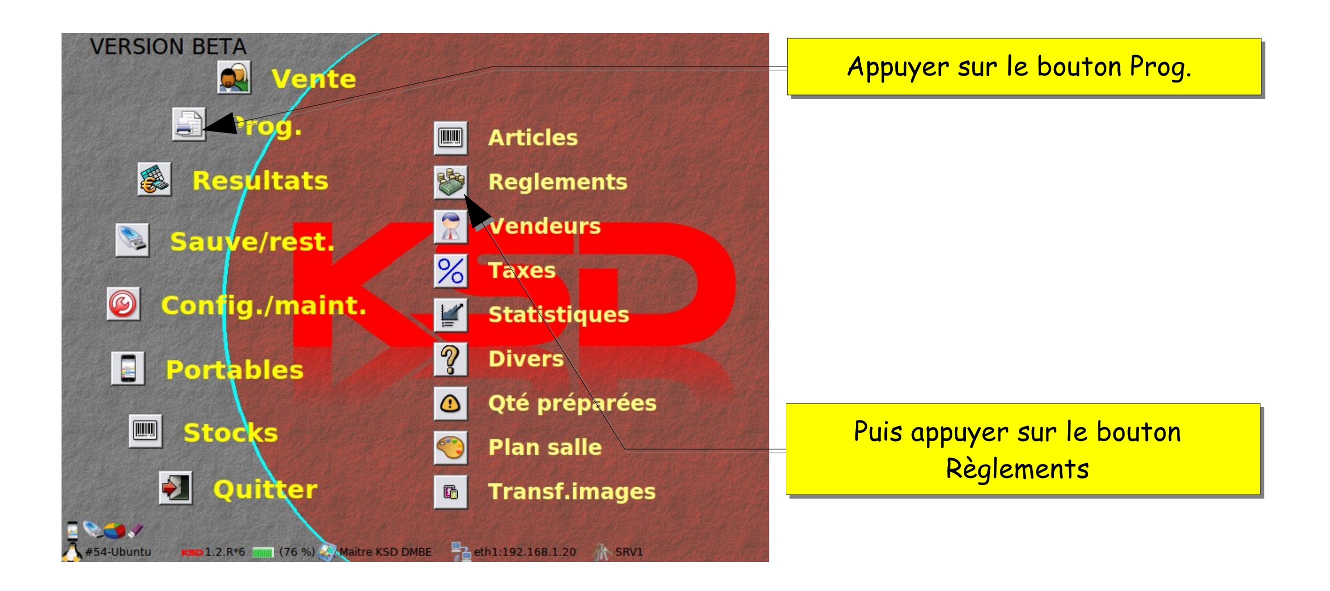


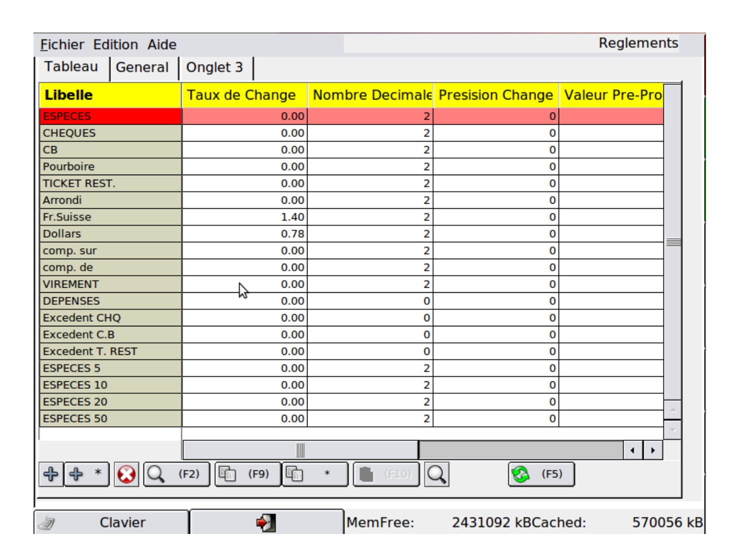
Procédez de la même façon pour la sous taxe 2.

12.5- Programmation du Montant forfaitaire

12.6- Statuts de taxe

13- Programmation des règlements

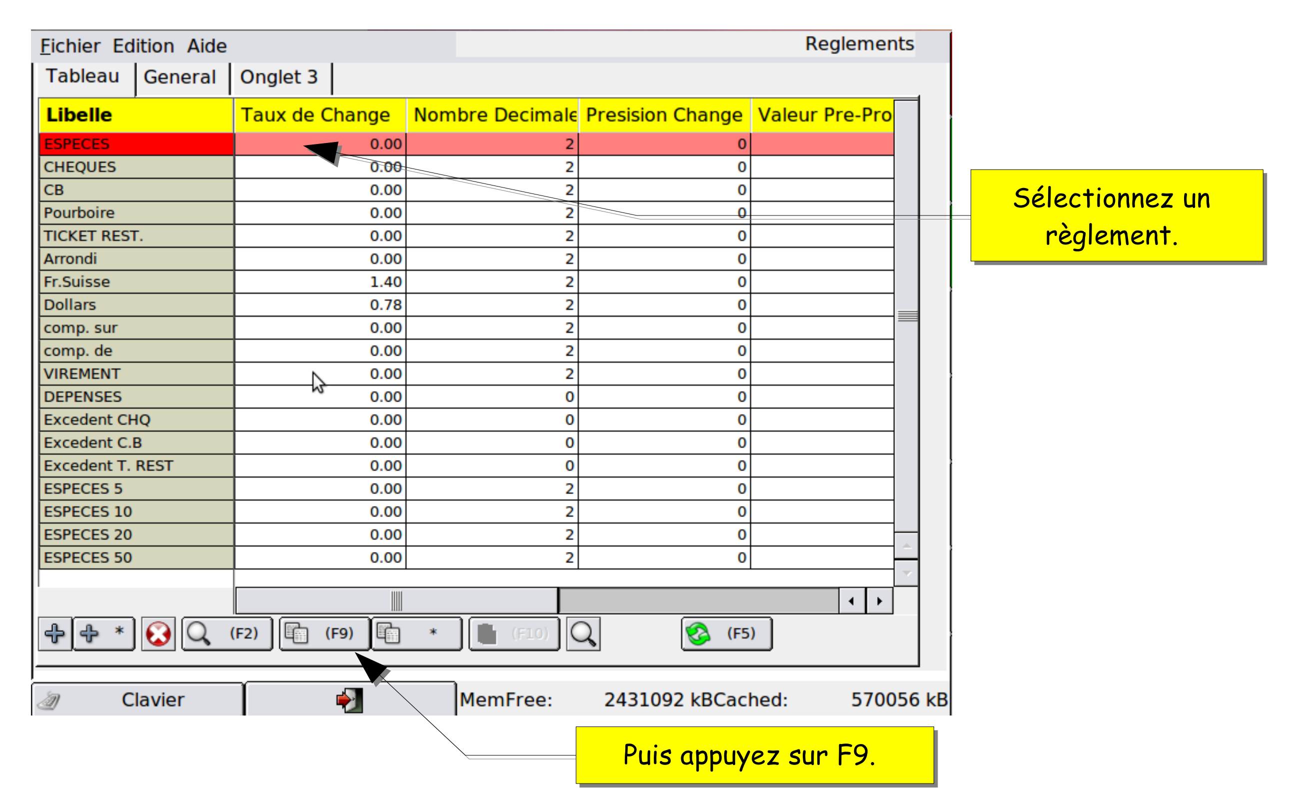




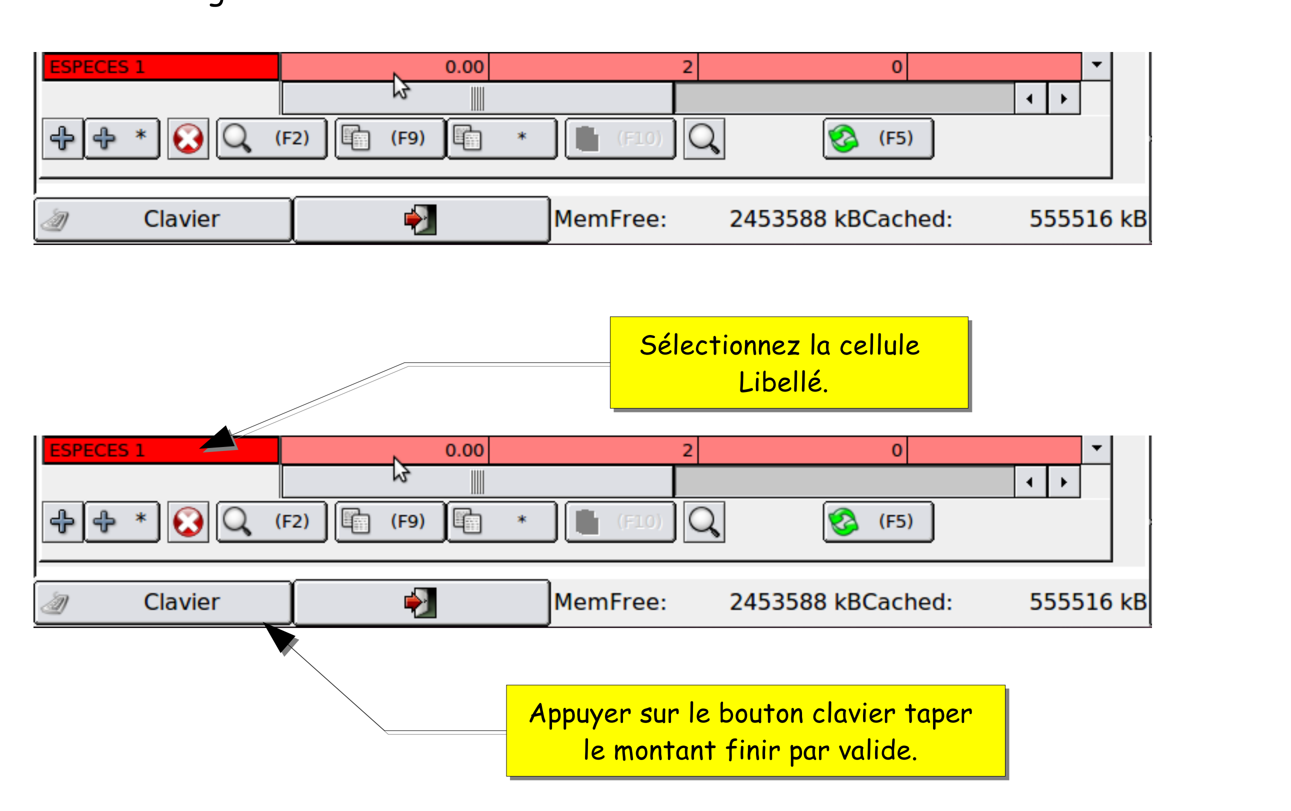
Libelle	Taux de Change	Nombre Decimale	Presision Change	Valeur Pre-Pro
ESPECES	0.00	2	0	
CHEQUES	0.00	2	0	
CB	0.00	2	0	
Pourboire	0.00	2	0	
TICKET REST.	0.00	2	0	
Arrondi	0.00	2	0	
Fr.Suisse	1.40	2	0	
Dollars	0.78	2	0	
comp. sur	0.00	2	0	
comp. de	0.00	2	0	
VIREMENT	0.00	2	0	
DEPENSES	0.00	0	0	
Excedent CHQ	0.00	0	0	
Excedent C.B	0.00	0	0	
Excedent T. REST	0.00	0	0	
ESPECES 5	0.00	2	0	
ESPECES 10	0.00	2	0	
ESPECES 20	0.00	2	0	
ESPECES 50	0.00	2	0	

13.1- Programmation d'un nouveau règlement.

Programmation d'un nouveau règlement.

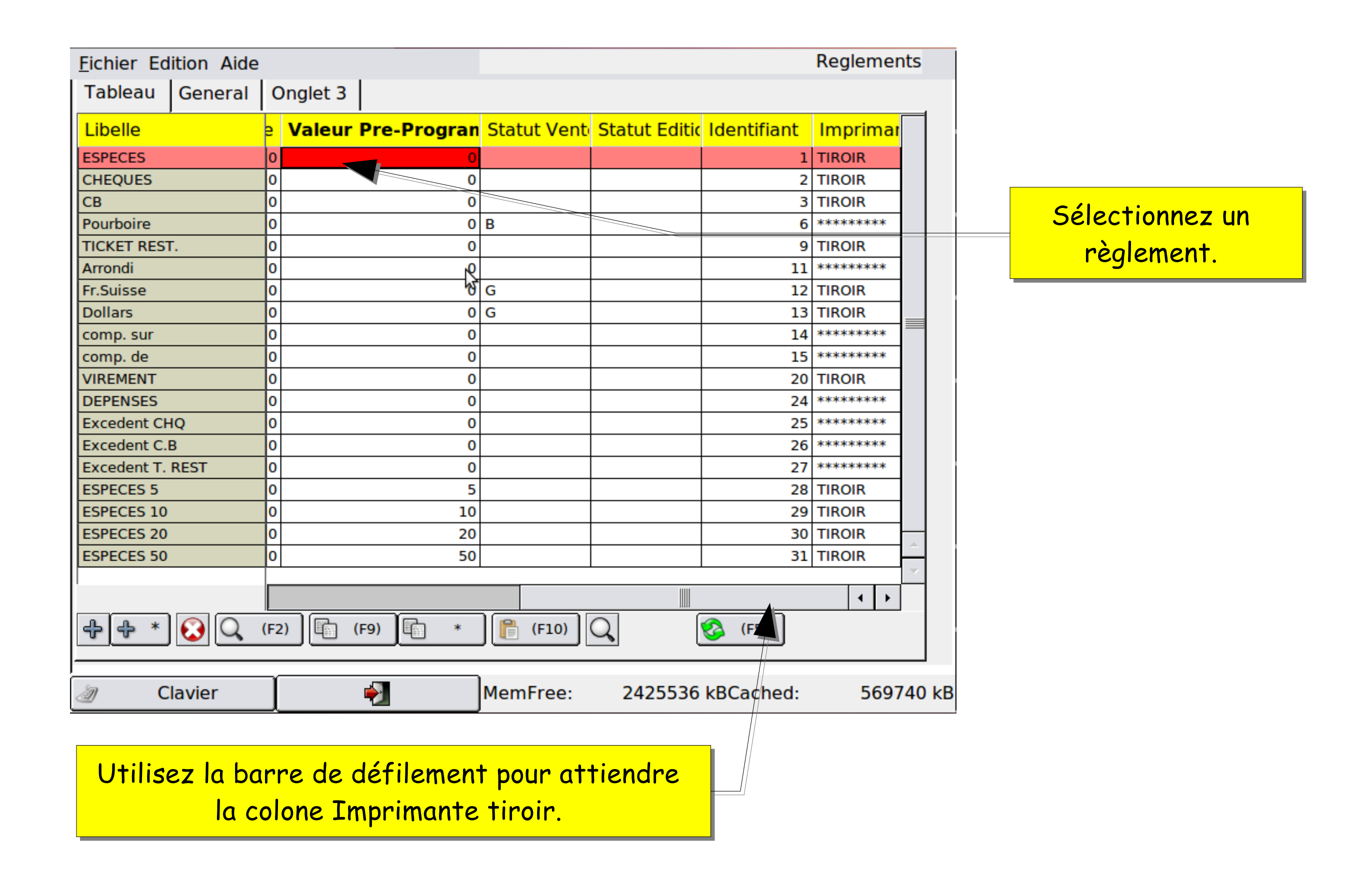


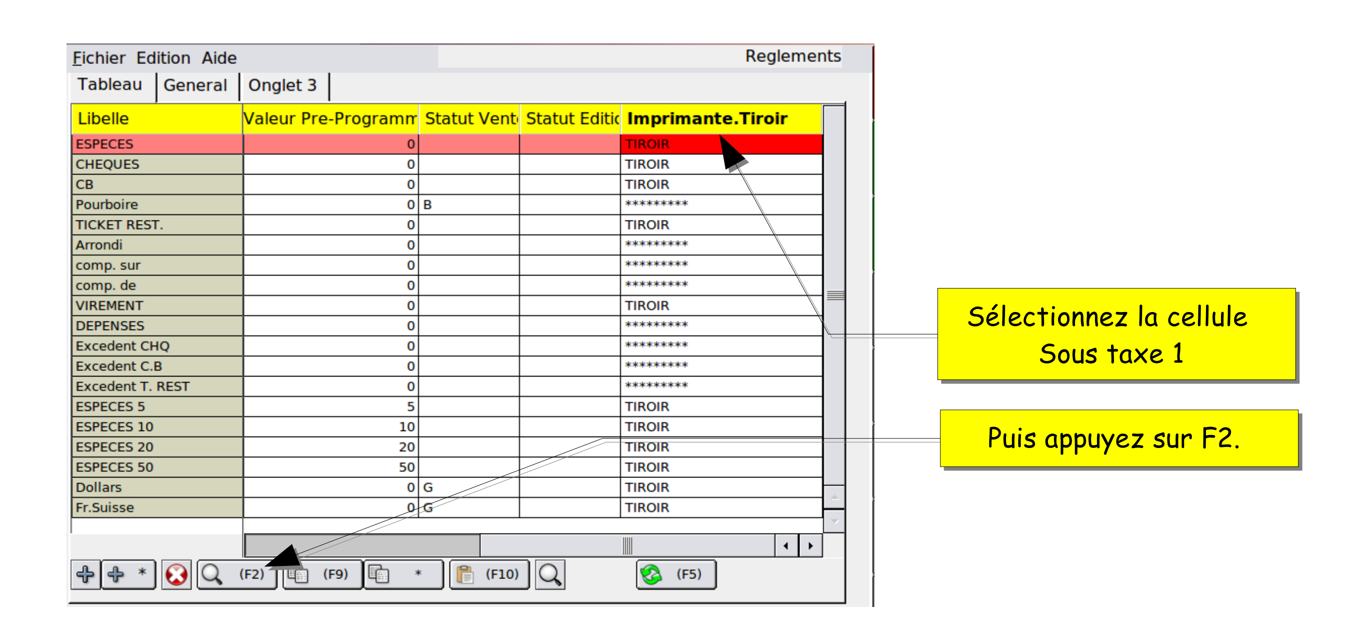
Une nouvelle ligne est crée.

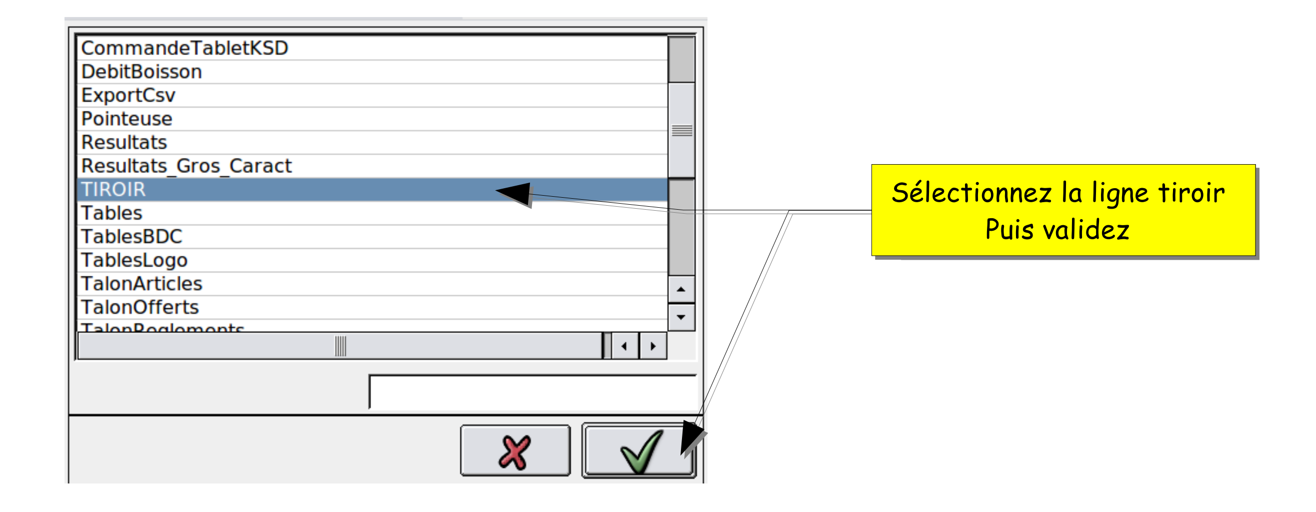


Si vous avez un clavier PC après avoir sélectionné la rubrique, taper votre libellé.

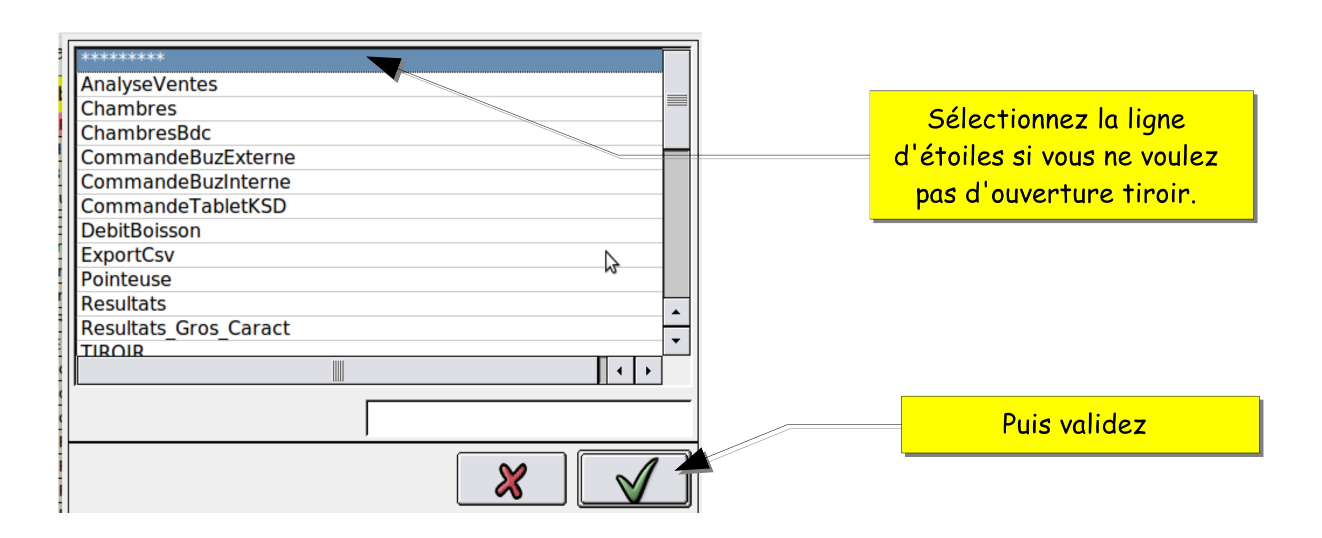
13.2- Affectation d'un tiroir aux règlements





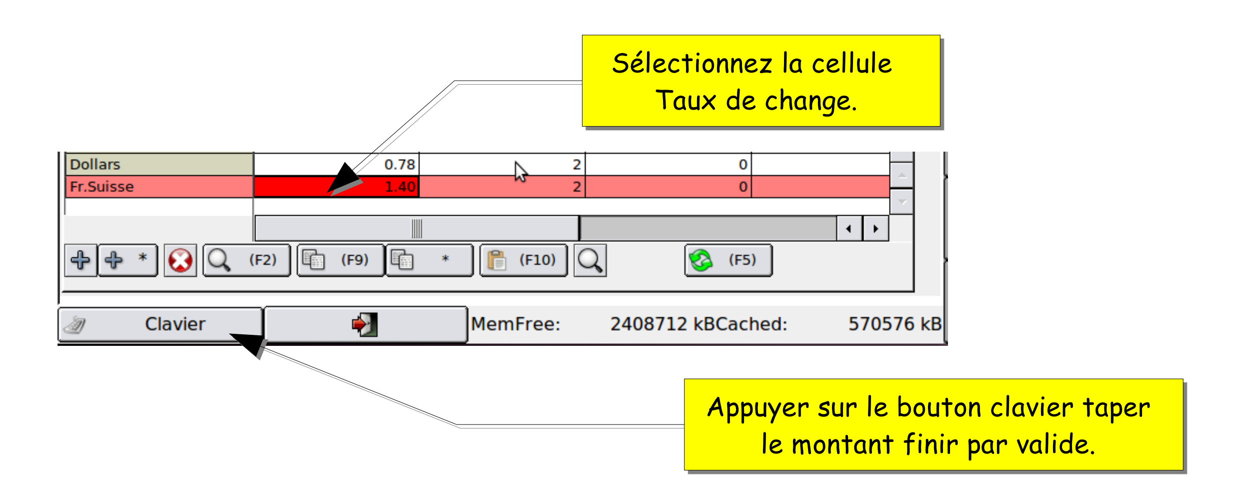


ou



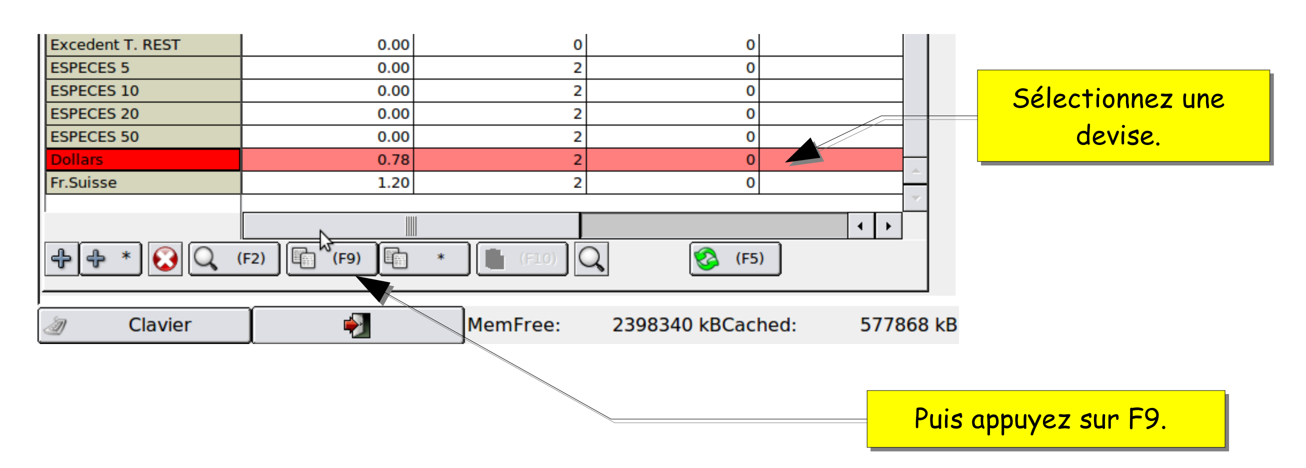
13.3- Programmation d'une devise

A) Modification du taux de change.

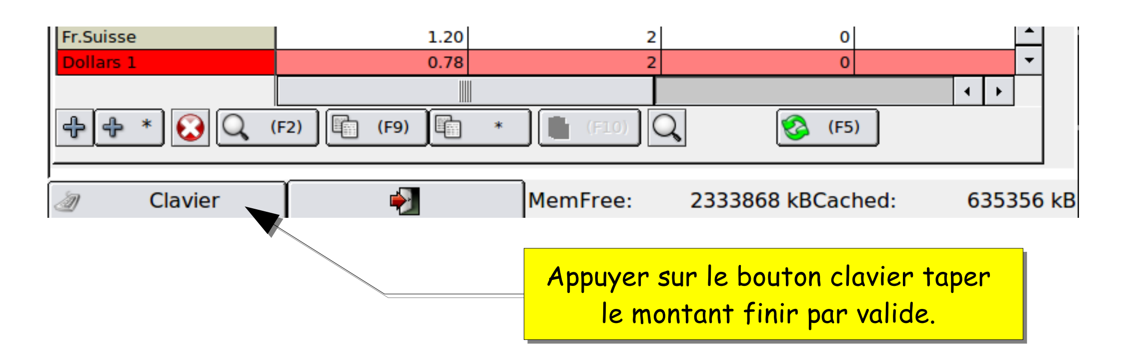


Si vous avez un clavier PC après avoir sélectionné la rubrique, taper le taux.

B) Programmation d'une nouvelle devise



une nouvelle devise est crée

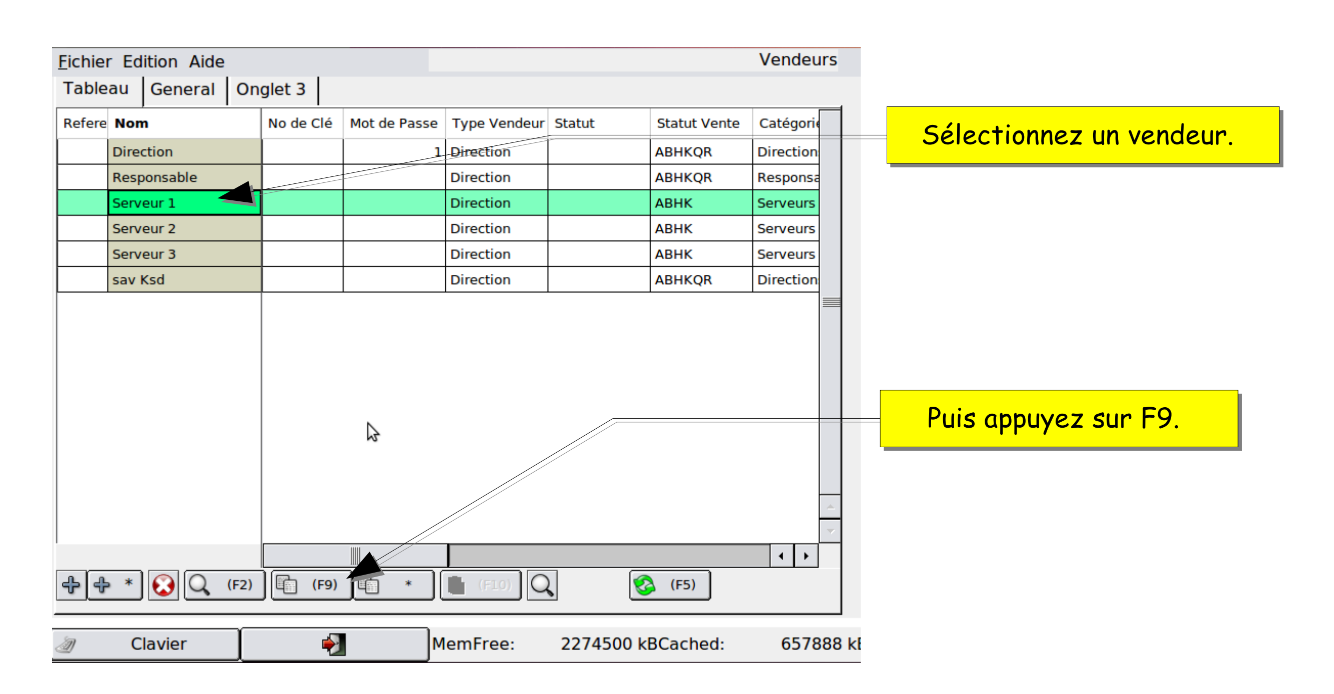


Si vous avez un clavier PC après avoir sélectionné la rubrique, taper le libellé. Puis modifier le taux. (voir grand A)

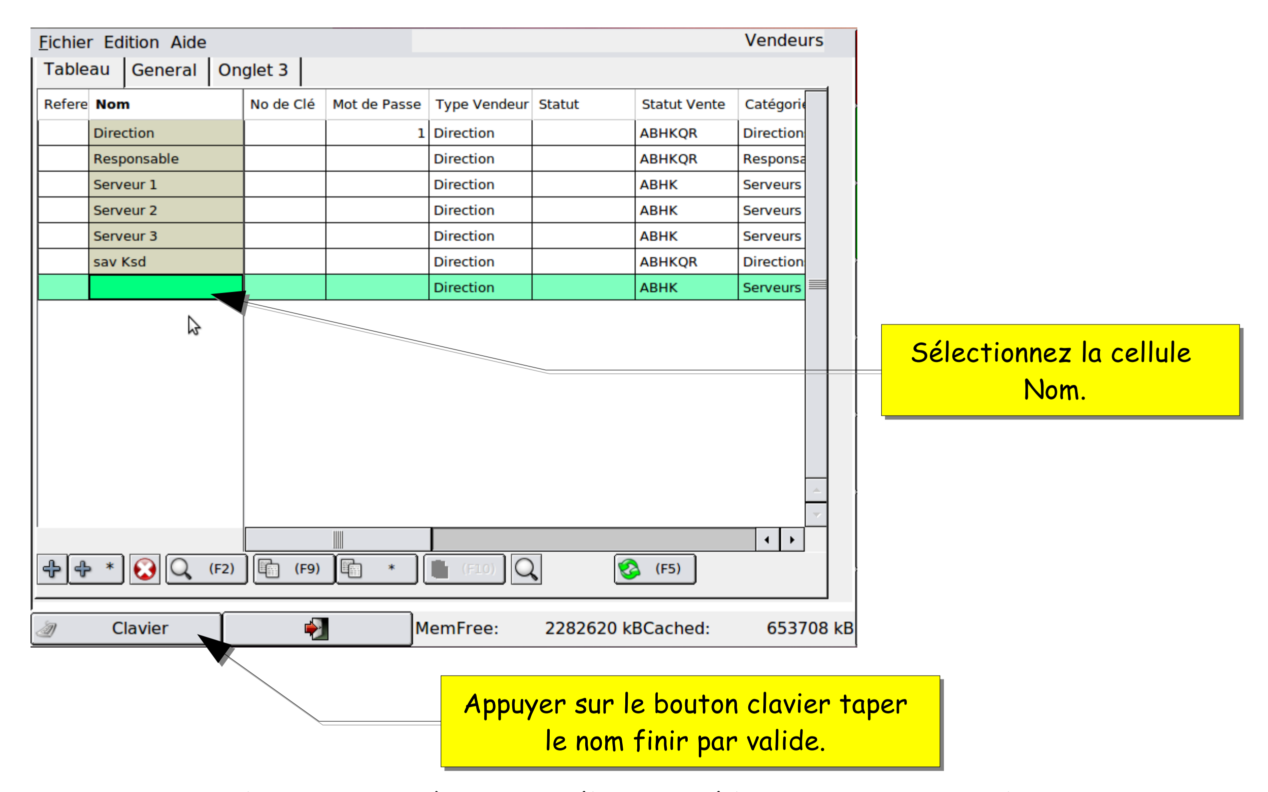
14- Programmation des vendeurs



14.1- Programmation d'un nouveau vendeur

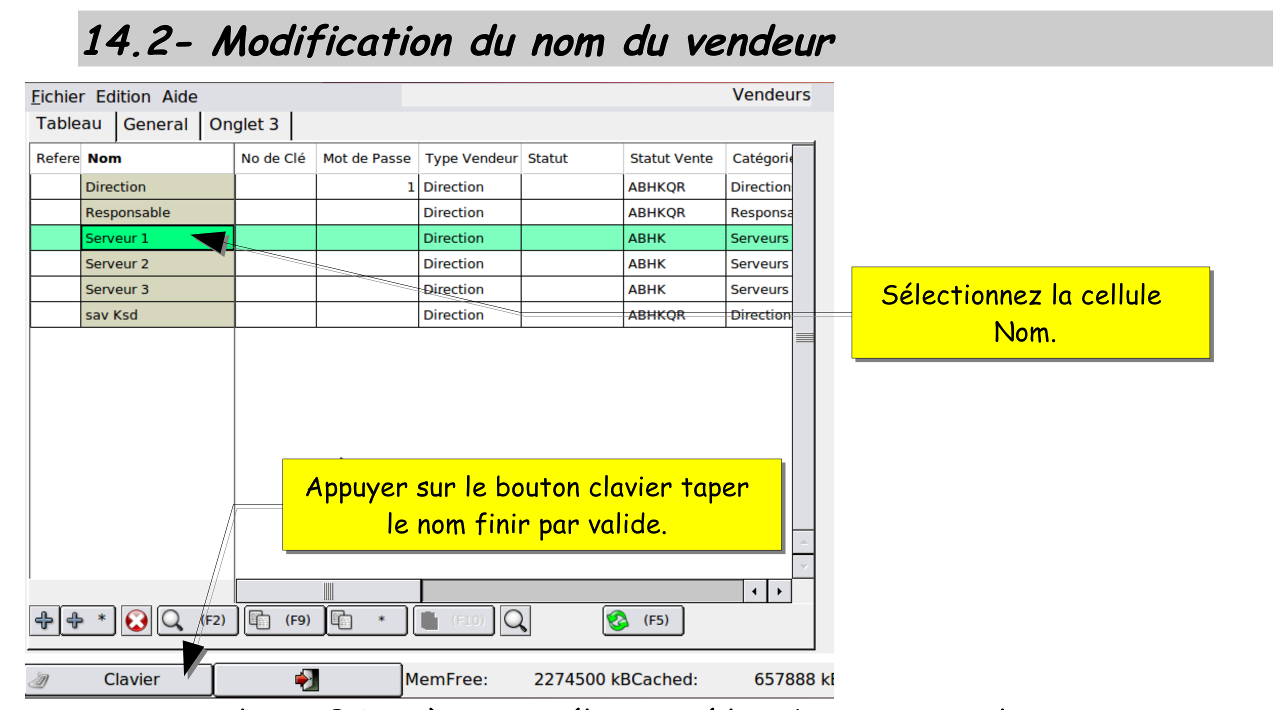


Tous les paramétrages et status du vendeur créé seront identique au vendeur sélectionné. Incluant les autorisations et interdictions.



Si vous avez un clavier PC après avoir sélectionné la rubrique, taper le nom.

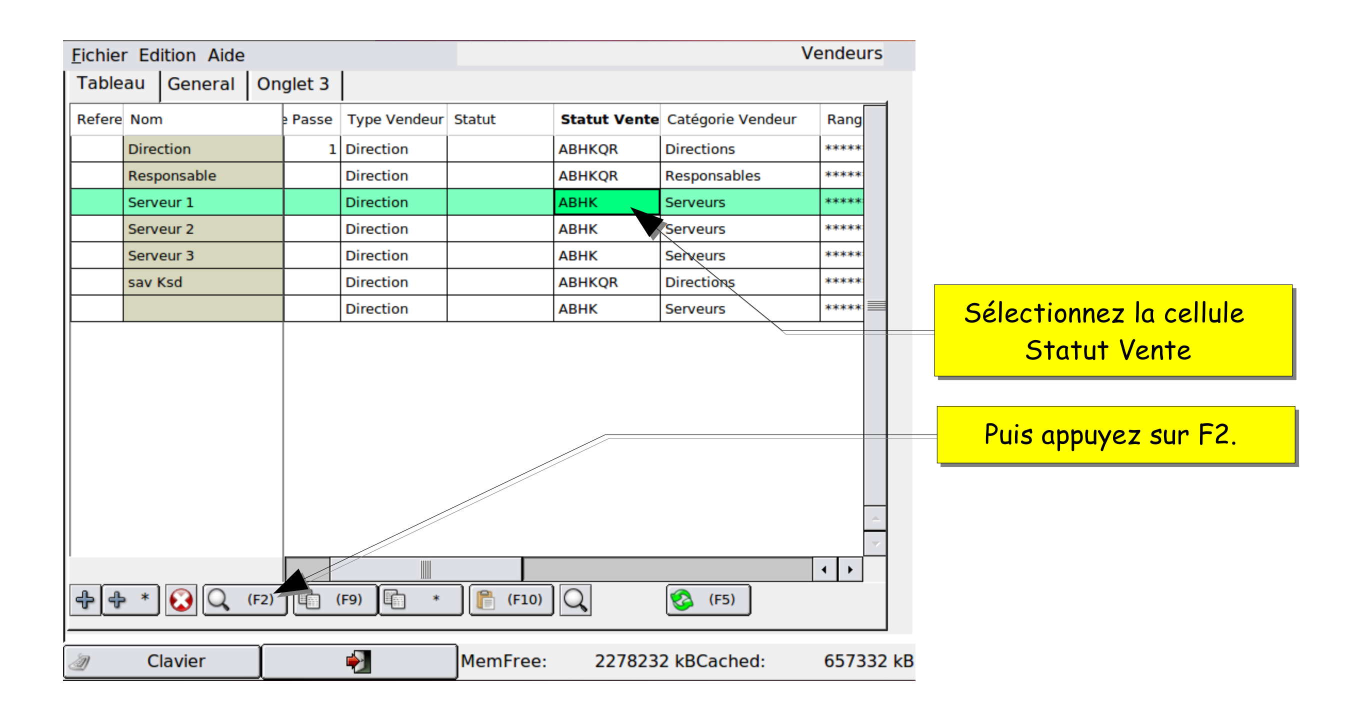
14.2- Modification du nom du vendeur

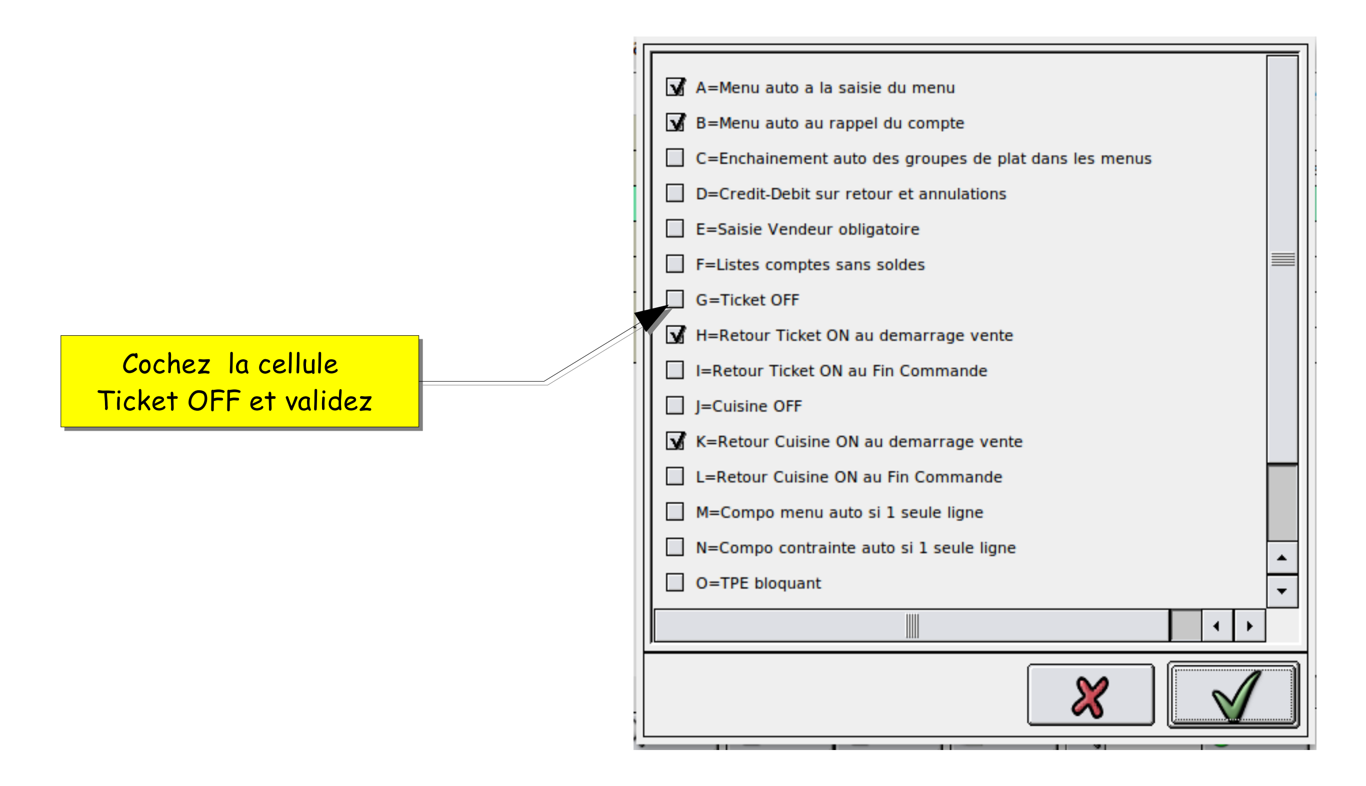


Si vous avez un clavier PC après avoir sélectionné la rubrique, taper le nom.

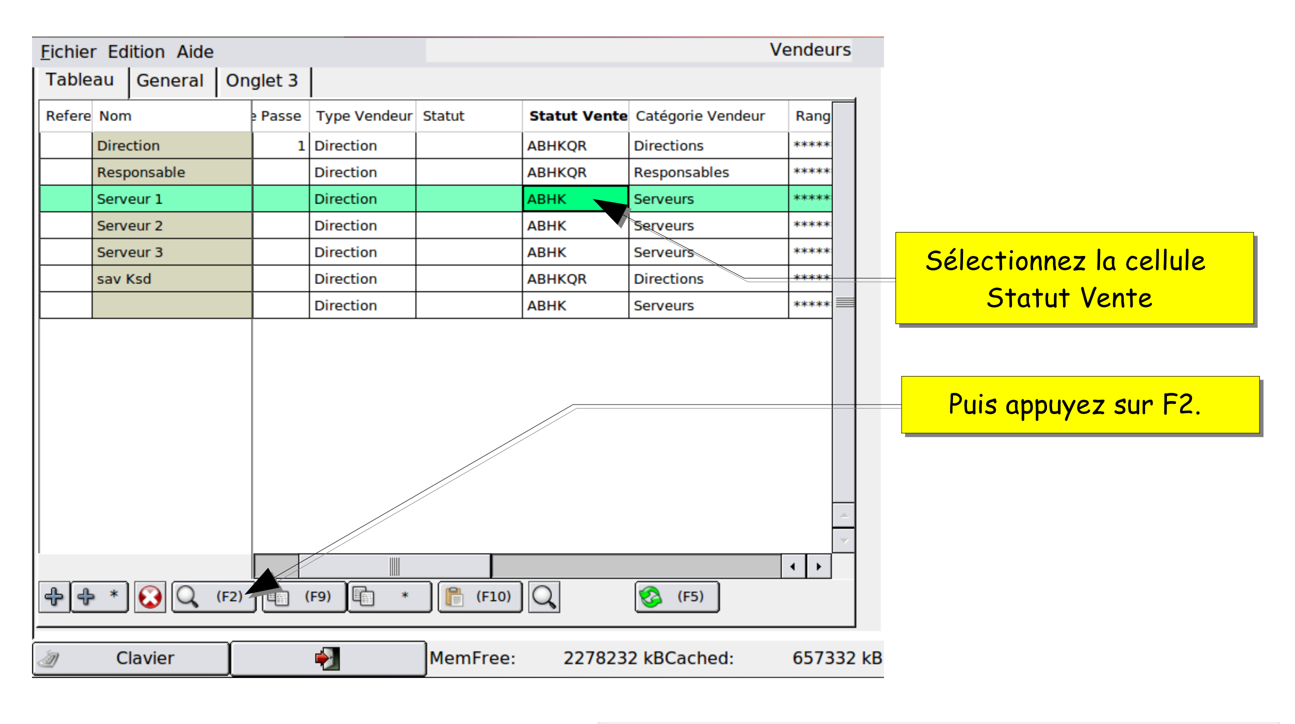
Attention si vous changer simplement le nom pour un nouveau vendeur, les chiffres et les cumuls de l'ancien vendeur restent actif et seront attribuer aux nouveau vendeur.

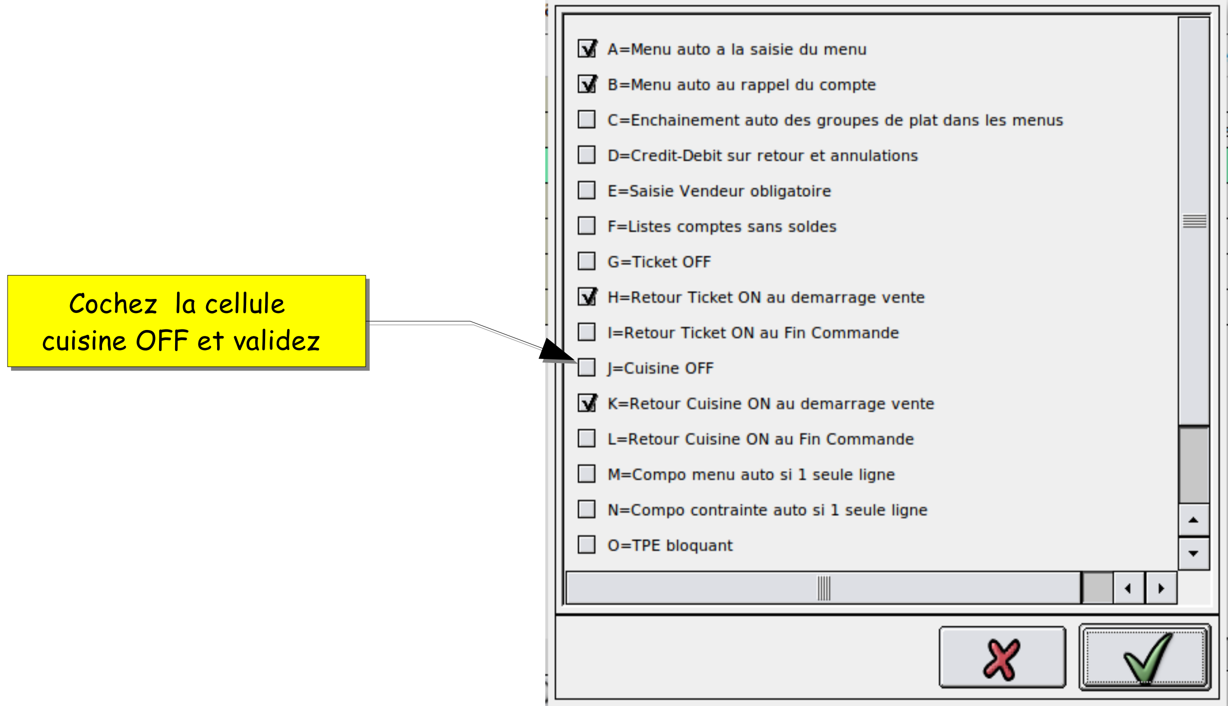
14.3- Programmation ticket off permanent pour un vendeur





14.4- Programmation imprimante de préparation off permanent pour un vendeur

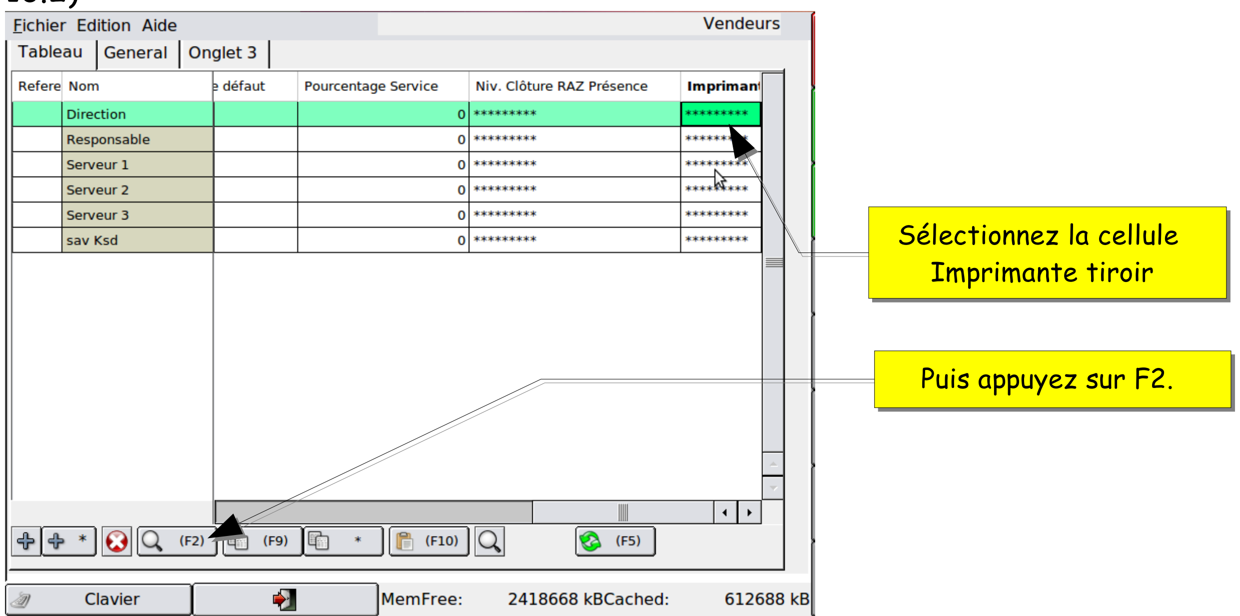


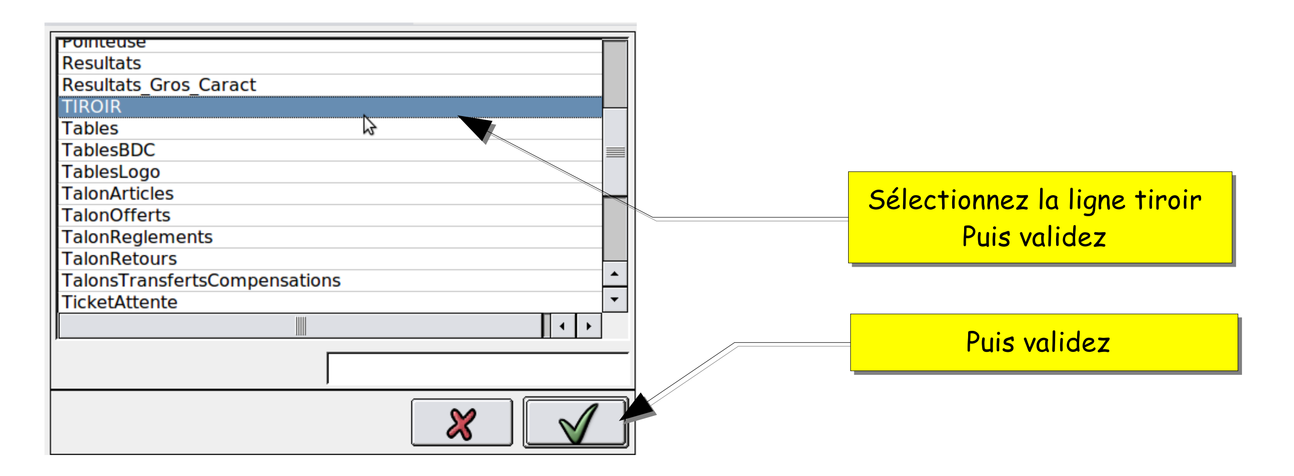


Si le statu cuisine OFF et coché toute les imprimantes de préparation pour ce vendeur seront désactivées.

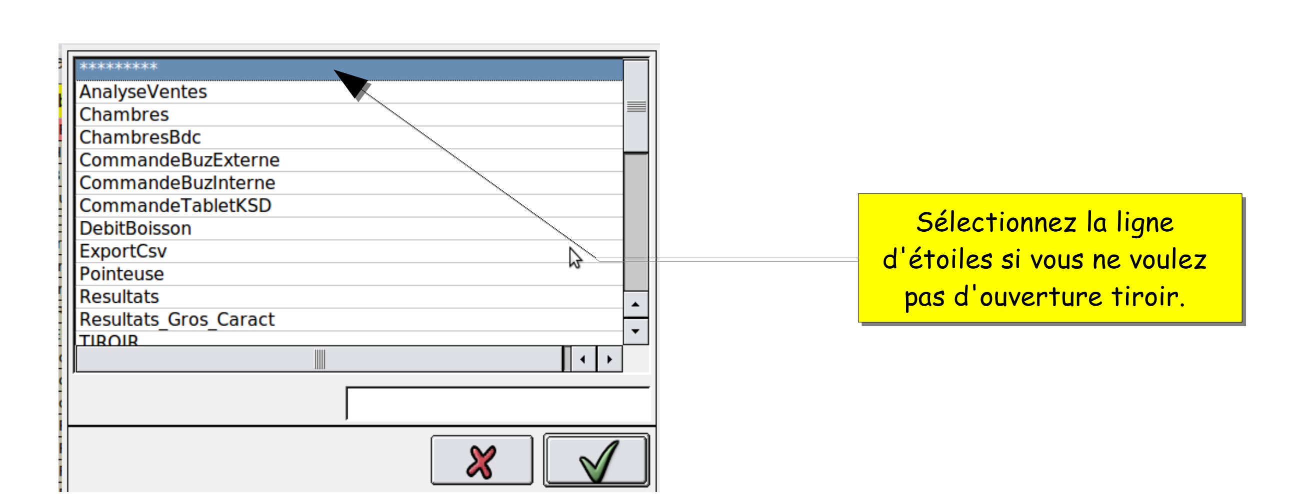
14.5- Programmation du tiroir sur vendeur

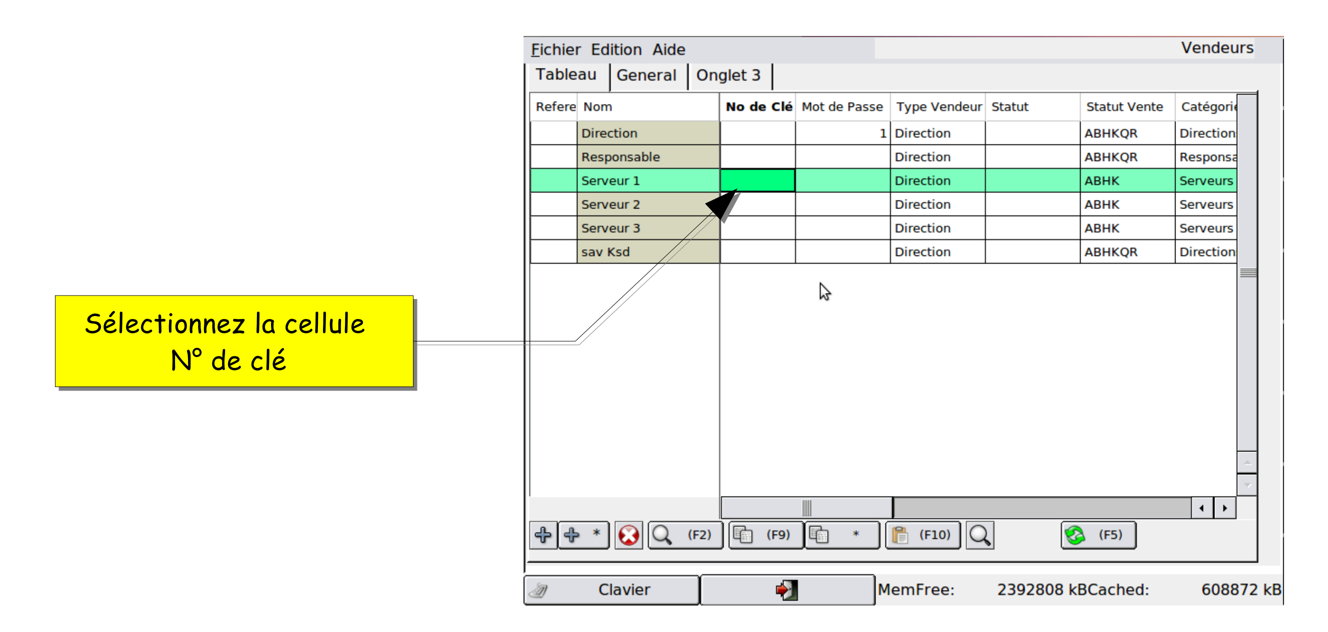
Il faut au préalable gérer les ouvertures tiroirs sur les règlements. (voir chapitre 10.2)





ou





Introduire la nouvelle clé sur la serrure puis appuyer sur la touche (F2).

Le numéro de la clé est maintenant affiché.

Attention une seule clé avec un numéro identique peut être affectée.

Pour modifier une clé affectée à un vendeur utiliser la même procédure.

15- Programmation des plans de salles, description.



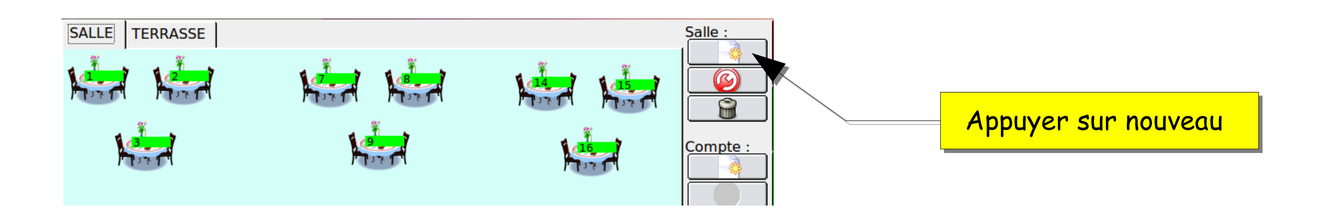
Onglet des différentes salle.

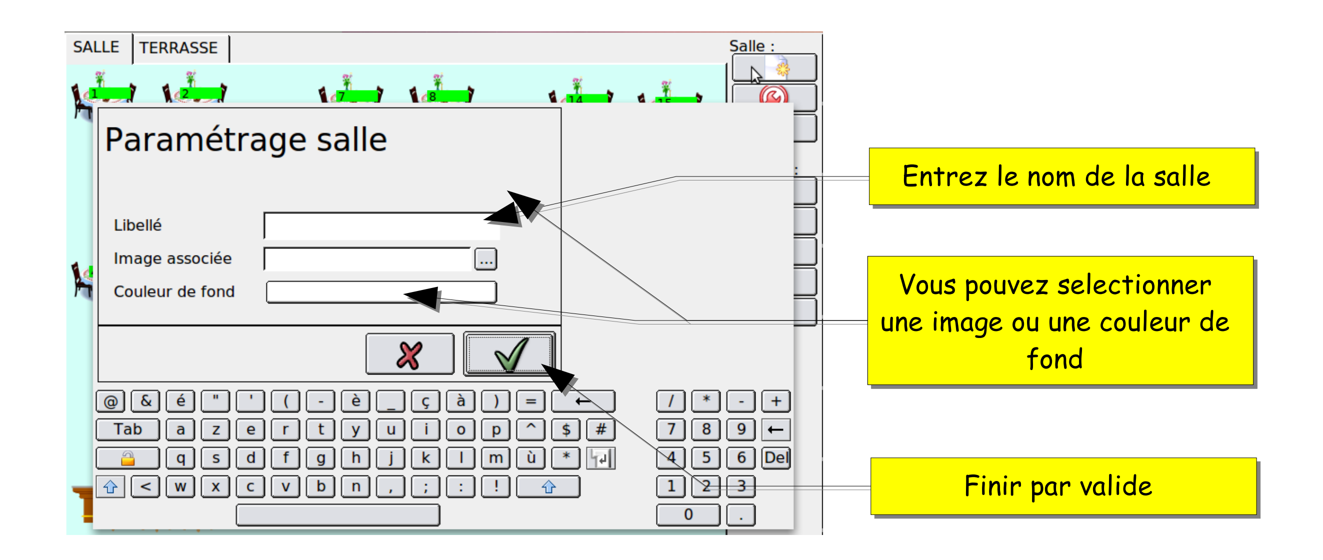
Objets du plan de salle

Bouton sortie

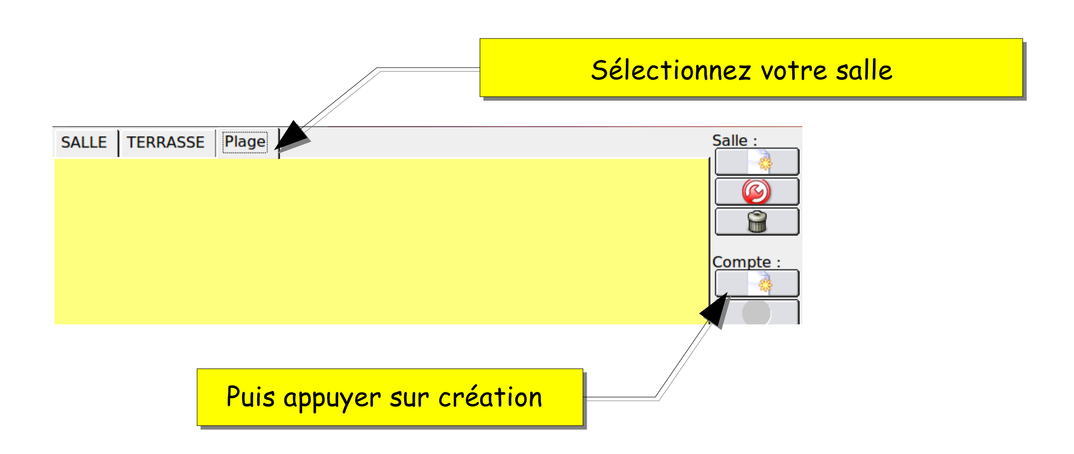
Modification de la taille des objets.

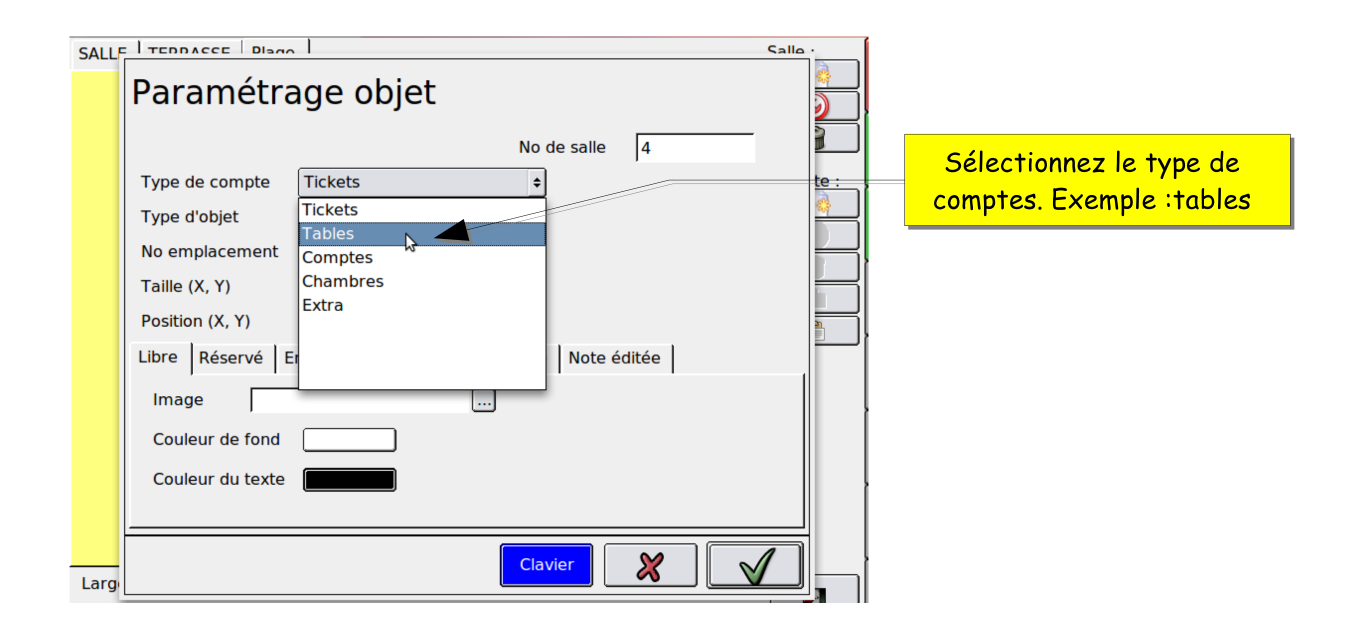
15.1- Création d'un nouveau plan salle

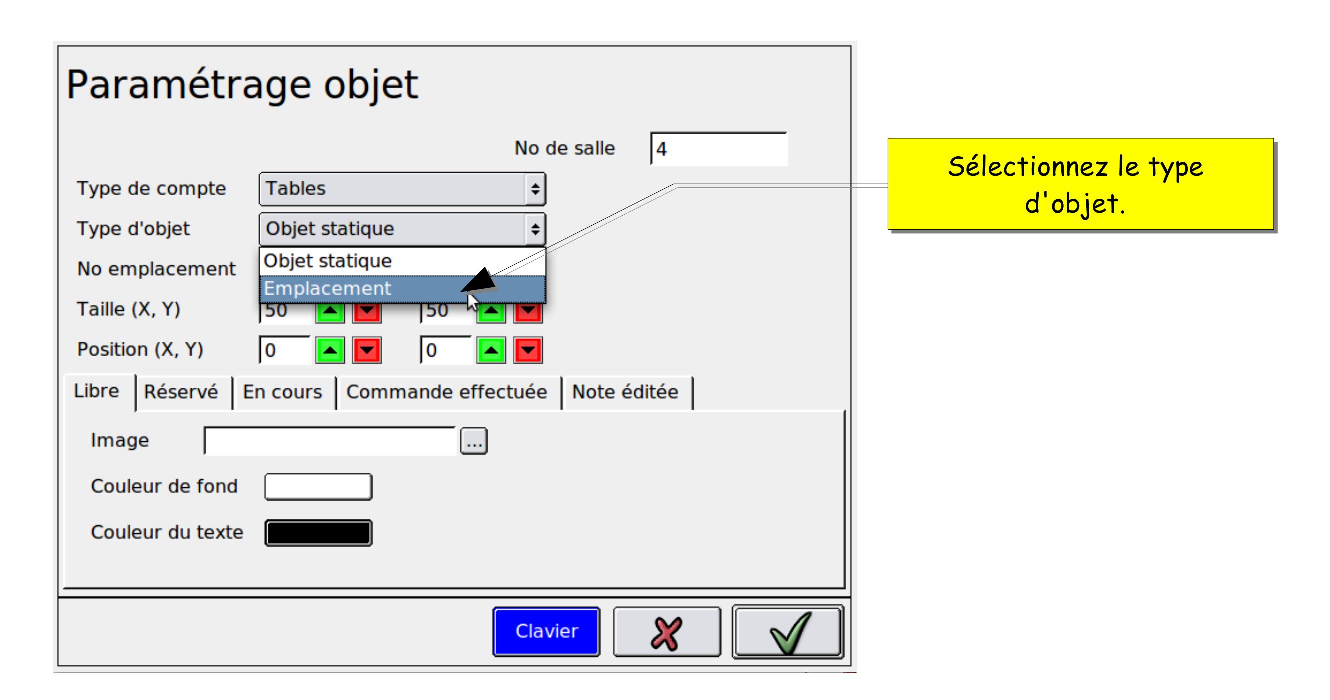




15.2- Programmation des objets du plan salle.



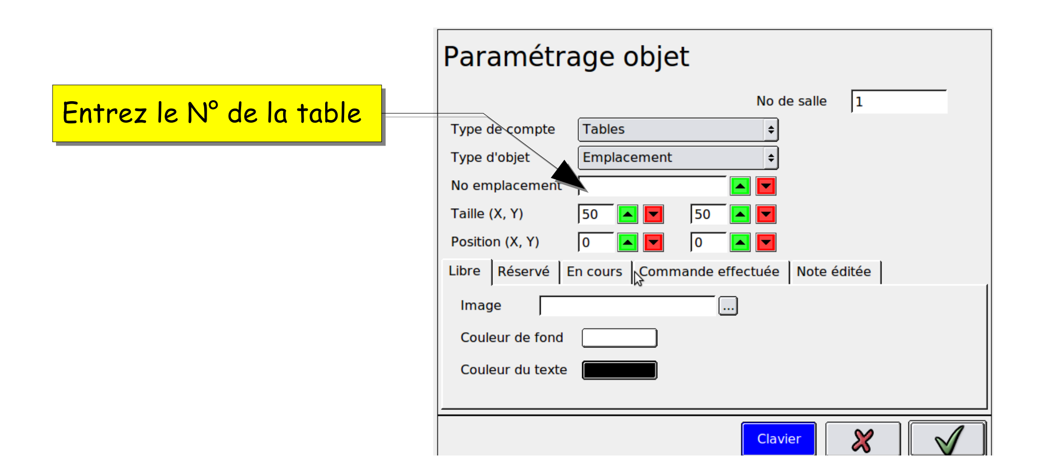




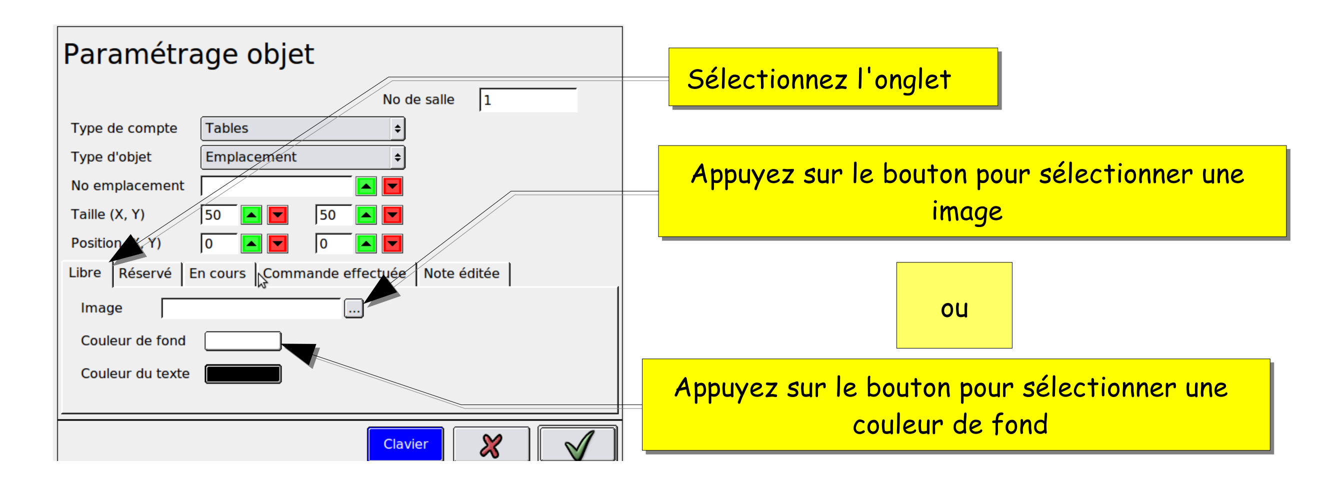
Le type objet détermine le fonctionnement du bouton.

Objet statique = Pour les image de décorations ex : pot de fleur, bar, porte ex.

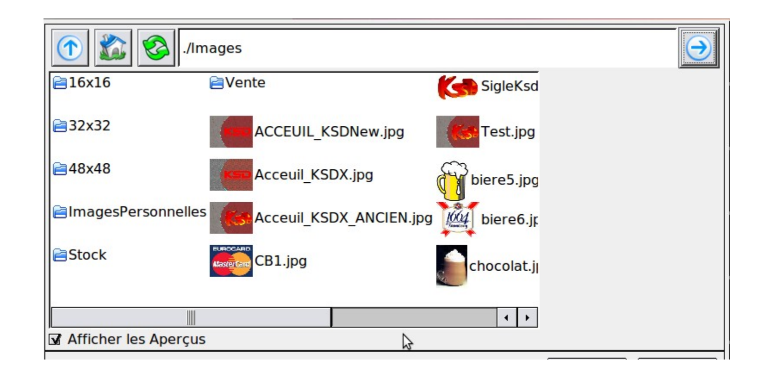
Emplacement = Pour les types comptes ex : Tables, Chambres …



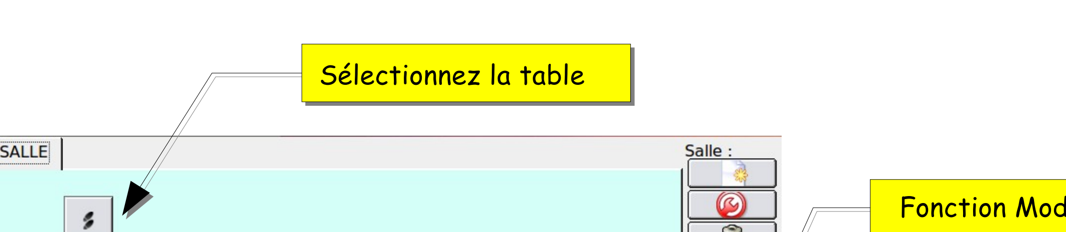
L'emplacement défini le N° du types de compte.
Exemple 1 pour la table N°1, si vous avez choisi le type de compte table.
Attention si vous programmez plusieurs fois la table 1 dans l'ensemble des plans de salles, vous utiliser toujours la même table.
Il est possible d'associé une image ou une couleur de fond, en fonction des états suivant :
Libre, réservé, en cours, commande effectuée et note éditée.

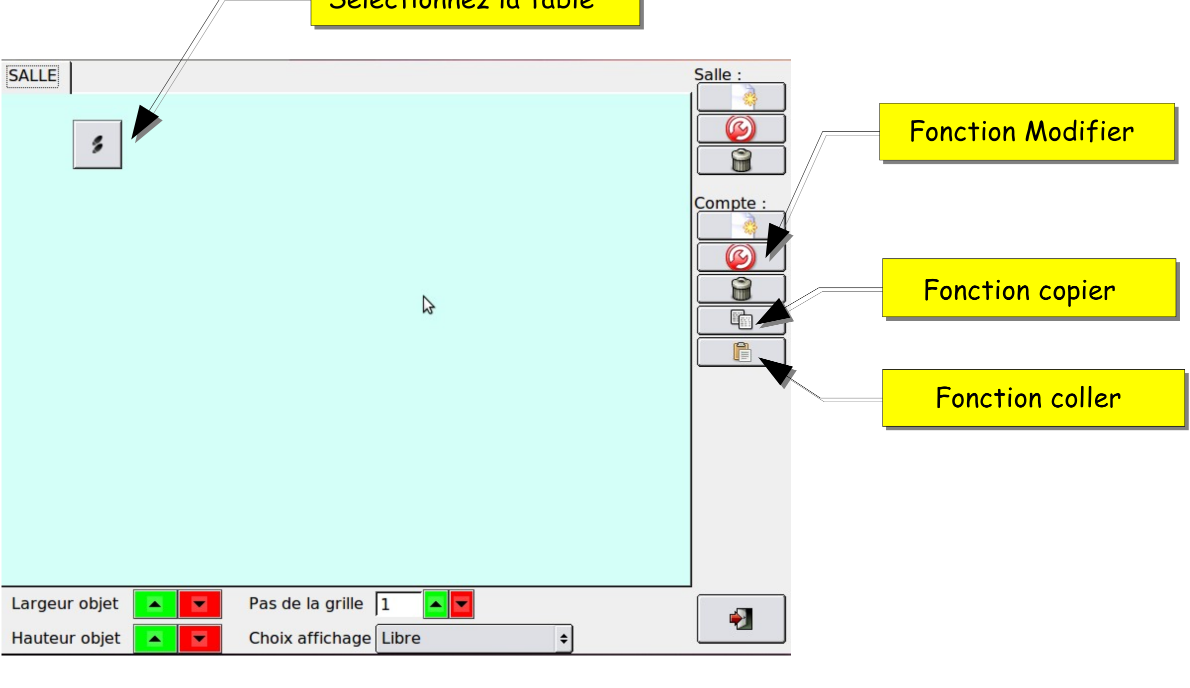


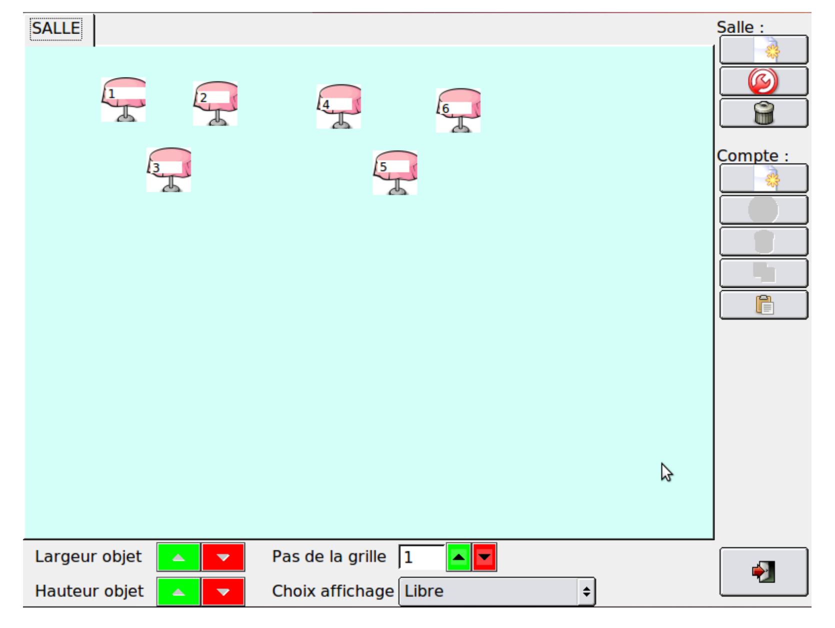
Ouvrir le dossier images personnel puis le dossier clipart et sélectionner votre image.
Suivre la même procédure pour les autres onglets.



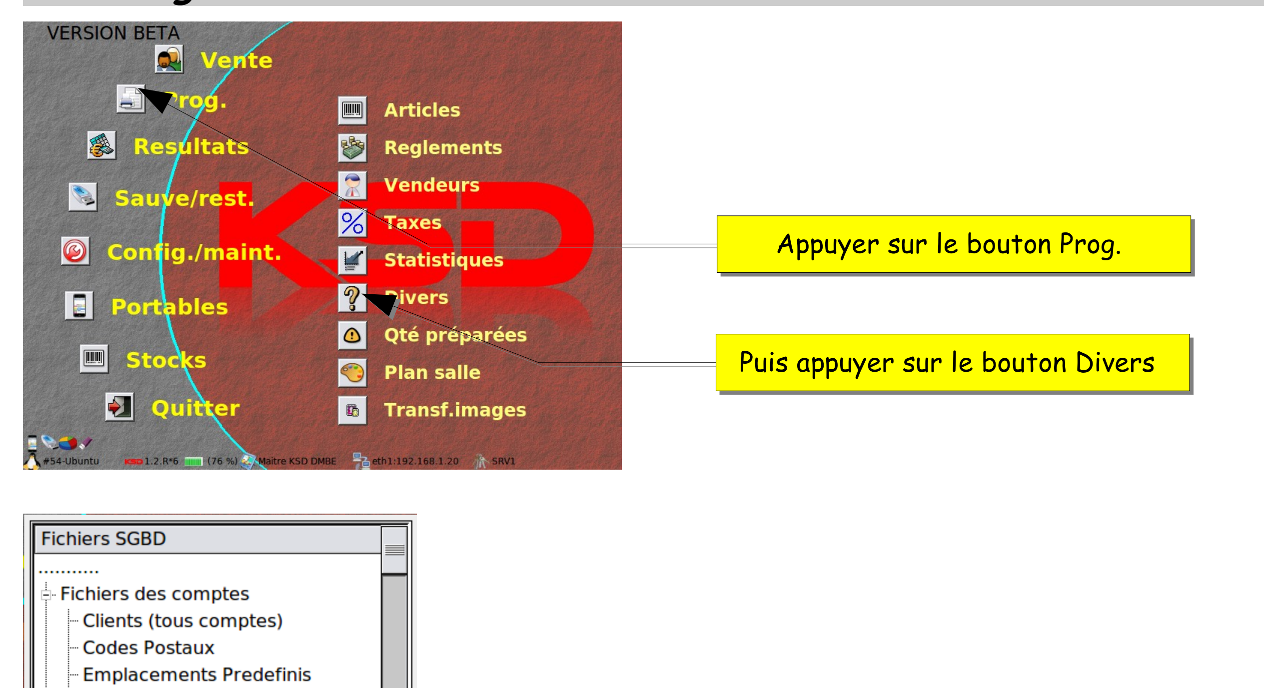
Fonction copier coller des objets.
Lorsque tous les paramètre sont effectués, vous pouvez copier et coller la table .
Il vous suffit modifier le numéro d'emplacement.



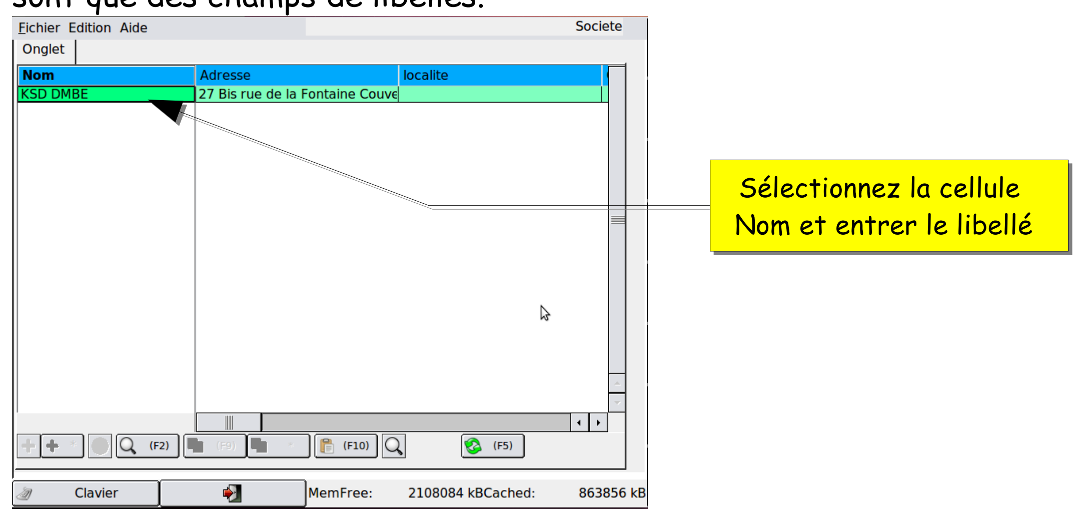




16- Programmation société



La programmation de la société, est en règle générale reprise pour les entêtes de notes, ticket...Toutes les rubriques se programment de la même façon puisque se ne sont que des champs de libellés.



Si vous avez connecté un clavier pc, taper votre texte, ou appuyer sur la touche Clavier et taper votre texte à l'aide du clavier affiché, puis appuyer sur la touche valide.

17- Les écrans tactiles

Un écran de vente correspond à une fenêtre dans laquelle sont disposés des objets et des plans.
Un Objet peut être lié à une fenêtre ou à un plan de cette fenêtre. Si il est lié à un plan, il ne sera actif que lorsque le plan auquel il est lié est actif lui-même.
Un plan est inactif lors de l'initialisation de la fenêtre à laquelle il appartient et devra être activé soit par un bouton, soit par le système dans le cas de la gestion des contraintes et menus. Il permet de masquer une partie des objets de la fenêtre courante afin de permettre l'activation d'objets supplémentaires.
Les objets peuvent être soit des objets simples (boutons ...), soit des objets eux-même composés de sous-objets (zone de commande ....). Chaque objet peut avoir une taille quelconque et être placé à n'importe quel endroit d'une fenêtre ou d'un plan.

Les différents objets possibles sont :

➢ **Bouton :**

Un bouton peut soit :

- Charger une valeur ASCII dans la zone de saisie
- Charger un article, règlement, remise etc .. dans la zone de commande
- Déclencher une fonction
- Transmettre à un objet fils (ex. liste boutons) une valeur (ex. Ident. Famille)
- Activer un plan ou une autre fenêtre

L'affichage d'un bouton peut représenter soit une image, soit un libellé, soit les deux.

➢ **Liste d'aide en bouton :**

Une liste d'aide en bouton permet l'affichage automatique d'une liste de boutons chargés avec les données d'un fichier parcouru automatiquement. (ex. articles).
Une liste d'aide en bouton est composée de sous-objets identiques (boutons). Il est donc nécessaire de créer un sous-objet définissant la taille, la couleur et la police des boutons. Le système rempli alors la zone définie globalement pour la liste avec le maximum de boutons possibles.
Les flèches de défilement de pages (si le nombre d'éléments à afficher est supérieur au nombre de boutons affichables dans une page de la liste) sont gérées automatiquement par le système.
Une liste d'aide peut hériter des couleurs de l'objet père auquel elle est liée. (ex. bouton famille lié à la liste des articles)
Une liste d'aide ne peut pas être utilisée pour déclencher des fonctions ni pour charger une valeur ASCII dans la zone de saisie courante.

- **Zone de Commande**

La zone de commande est utilisée pour l'affichage des lignes de la commande en cours de saisie. Elle est présentée sous forme de tableau dont chaque colonne correspond à un sous-objet.
Les sous-objets possibles sont :

- Montant : Montant total de la ligne affichée
- Libellé : Libellé de l'article, règlement, etc...
- Prix Unitaire : Prix Unitaire de la vente
- Date : Date de la Vente
- Quantité : Quantité vendue ou temps (si location)
- Plat : Groupe de plat de l'article
- Statut : Statut de la ligne (annulée, offert etc ..)
- Vendeur : Vendeur ayant effectué la vente
- Heure : Heure à laquelle la vente à été faite.

Chaque sous-objet peut être lié à une fonction, laquelle sera déclenchée en vente par l'appuie sur l'entête de la colonne correspondante.

- **Zone d'entête**

La zone d'entête, généralement affichée en haut de la fenêtre de vente, permet l'affichage des données générales de la commande en cours de saisie (Type de compte, Vendeur, Date etc ..).
Elle est composée de sous-objets correspondants aux différents éléments à afficher.
Les sous-objets possibles sont :

- Libellé Client
- Libellé Facture
- Nombre Editions
- Statut Compte : Etat du compte affiché (En-Cours – Terminé – Editer – Clôturé ...)
- No de Compte
- Nombre de clients
- Type de Compte : Libellé du type du compte affiché (Ticket, Table ...)
- Nom Clef
- No de Facture
- Nombre de Duplicatas
- Libellé Tarif
- Nom Vendeur
- Date Système
- Heure Système

Pour chacun des sous-objets, indiquer sa position (relative à la position de l'objet global), sa taille, sa couleur et sa police.

Une fonction peut être liée à chaque sous-objet, ce qui permet de diminuer le nombre de touches de fonctions nécessaires dans le corps de la fenêtre (ex. Fonction Changement vendeur lié à sous-objet Nom Vendeur).

- **Zone de Sous-Total**

La zone de sous-total est un objet utilisé par le système pour l'affichage des sous-totaux intermédiaires et le total général du compte affiché.
Elle est composée de sous-objets qui peuvent êtres :

- Nombre d'articles total
- Nombre articles Sous-Total
- Total Débit
- Total Crédit
- Solde
- Sous-Total

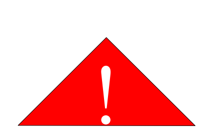
- **Zone de Saisie**

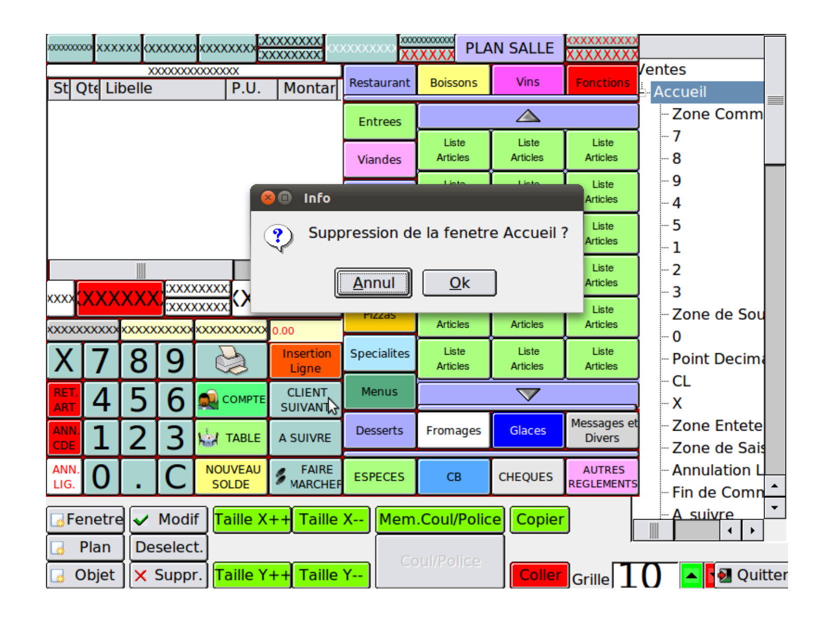
La Zone de Saisie est utilisée pour l'affichage de la saisie en cours. Elle peut être composée des sous-objets suivants :

- Saisie en cours
- Quantité saisie
- Statut Saisie

17.1- Avertissement

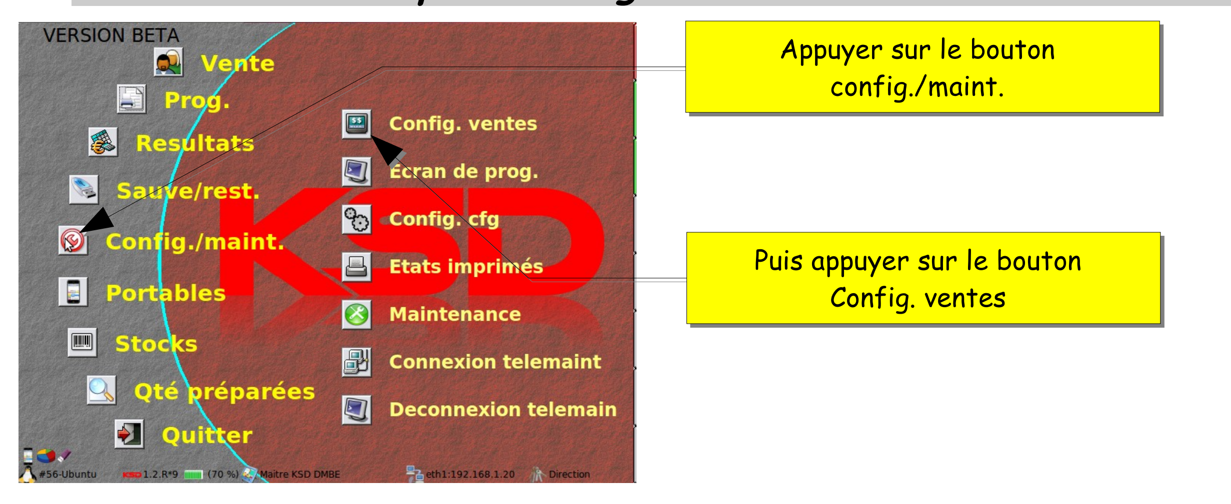
La configuration minimale est constituer d'un écran appelé « Accueil », la vente ne peut se faire sans cet écran.
ATTENTION :
Si vous supprimez cette fenêtre vous ne pourrez plus accéder aux ventes.





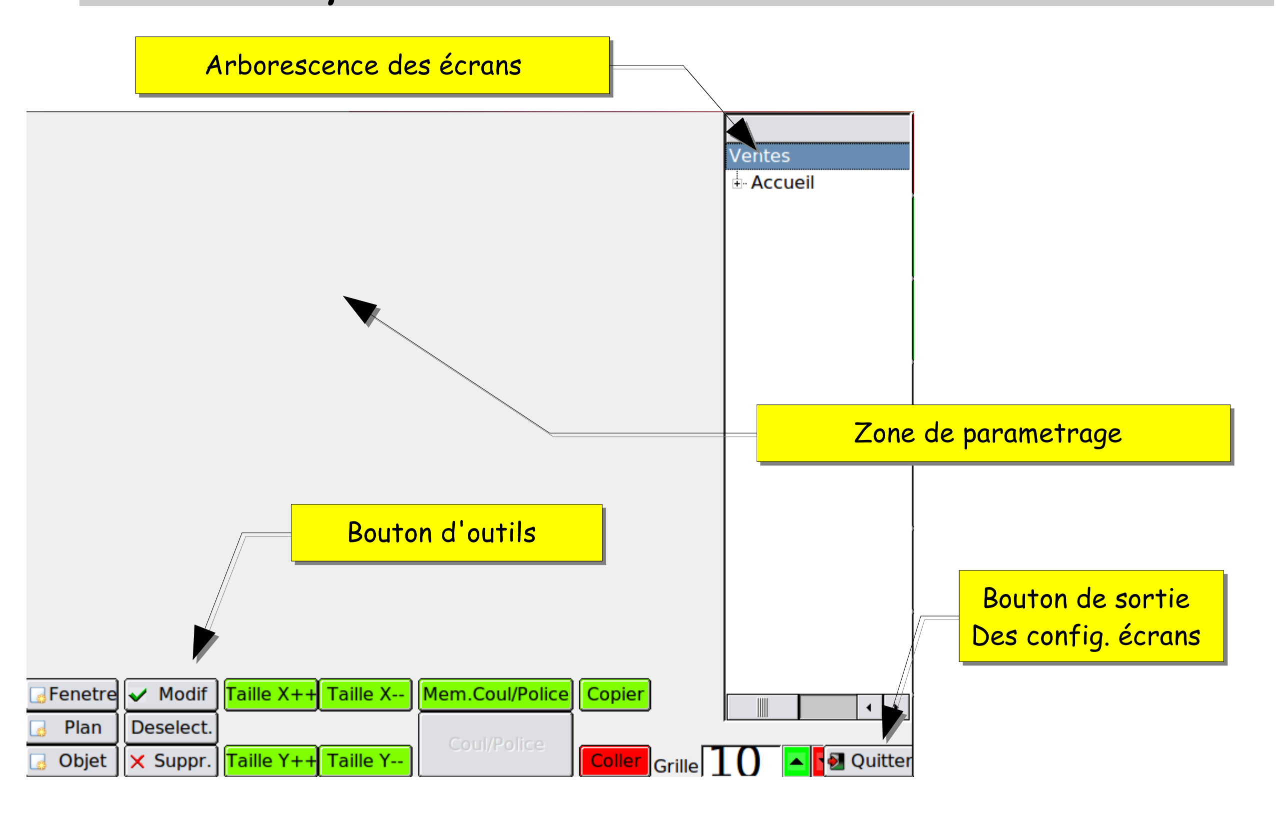
L'utilisation d'une souris et d'un clavier PC est vivement recommandé.
Pour certain paramétrage le clavier PC est obligatoire.
Il fortement recommandé de faire une sauvegarde du programme avant toute intervention dans les écrans tactiles.(un écran ou un plan est très vite supprimé) certain sont très complexe et fastidieux à réalisés.
Dans le doute faite appel à votre service après-vente.

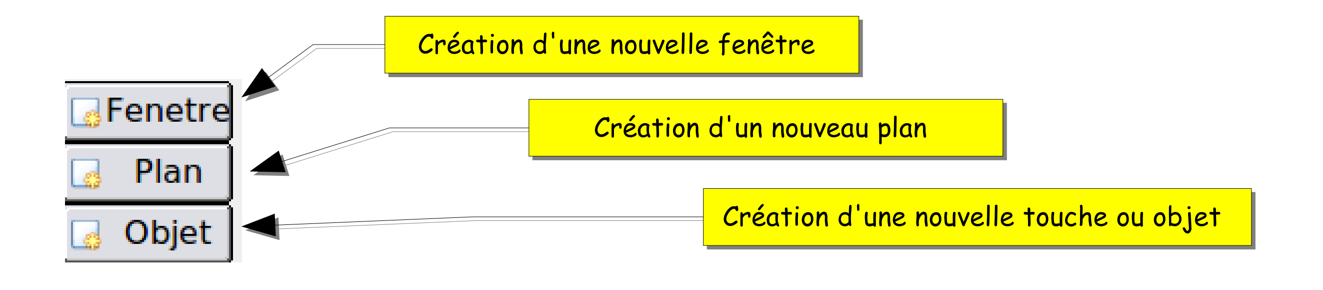
17.2- Accès aux paramétrage des écrans de vente

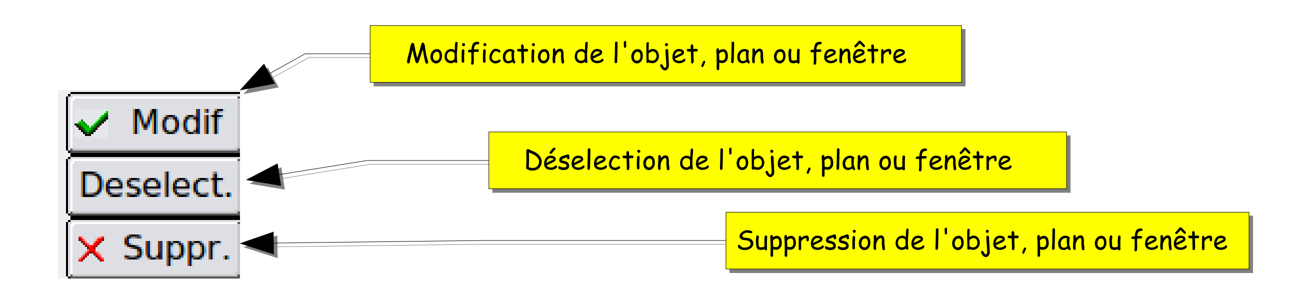


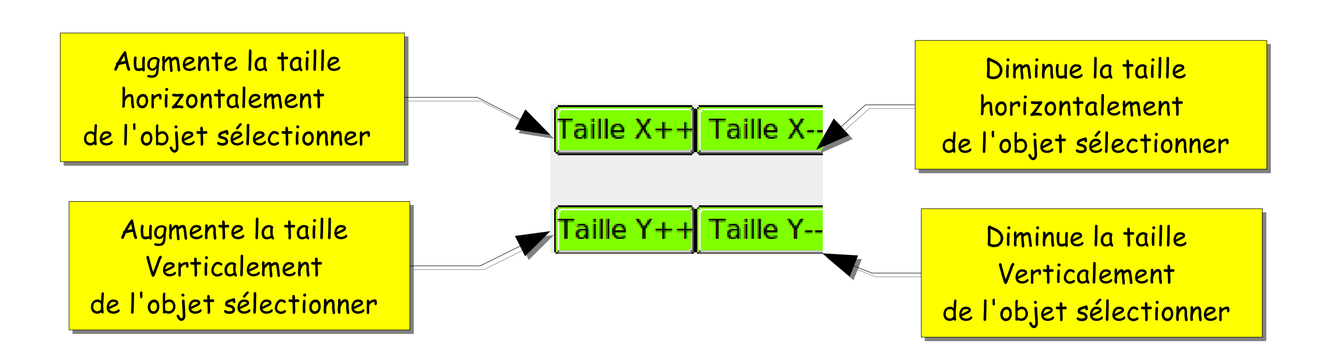
Dans un soucis de compréhension les paramétrages des boutons et objet sont vue chapitre par chapitre, mais il peuvent-être réalisé en une seule opération.

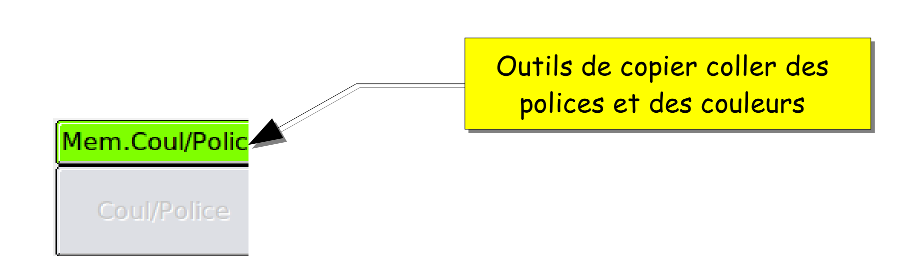
17.3- description des écrans de vente

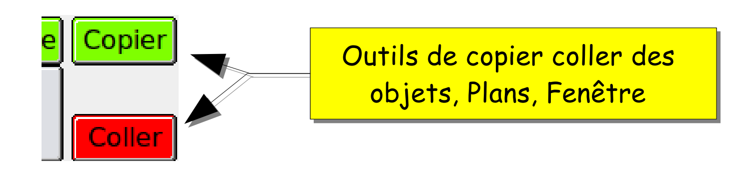



Création d'une nouvelle fenêtre
Création d'un nouveau plan
Création d'une nouvelle touche ou objet
Fenetre
Plan
Objet


Modification de l'objet, plan ou fenêtre
Modif
Déselection de l'objet, plan ou fenêtre
Deselect.
Suppression de l'objet, plan ou fenêtre
Suppr.


Augmente la taille horizontalement de l'objet sélectionner
Taille X++
Taille X--
Diminue la taille horizontalement de l'objet sélectionner
Augmente la taille Verticalement de l'objet sélectionner
Taille Y++
Taille Y--
Diminue la taille Verticalement de l'objet sélectionner


Outils de copier coller des polices et des couleurs
Mem.Coul/Polic
Coul/Police


Copier
Coller
Outils de copier coller des objets, Plans, Fenêtre

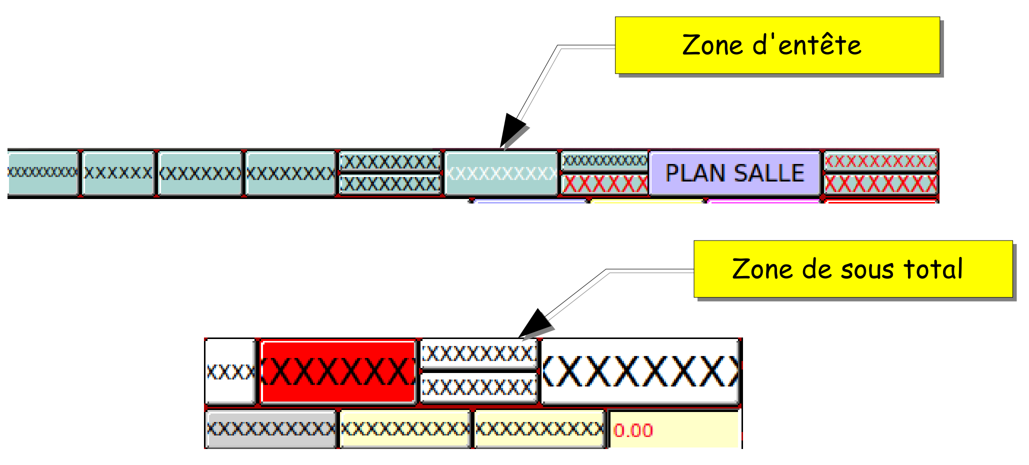
Zone d'entête

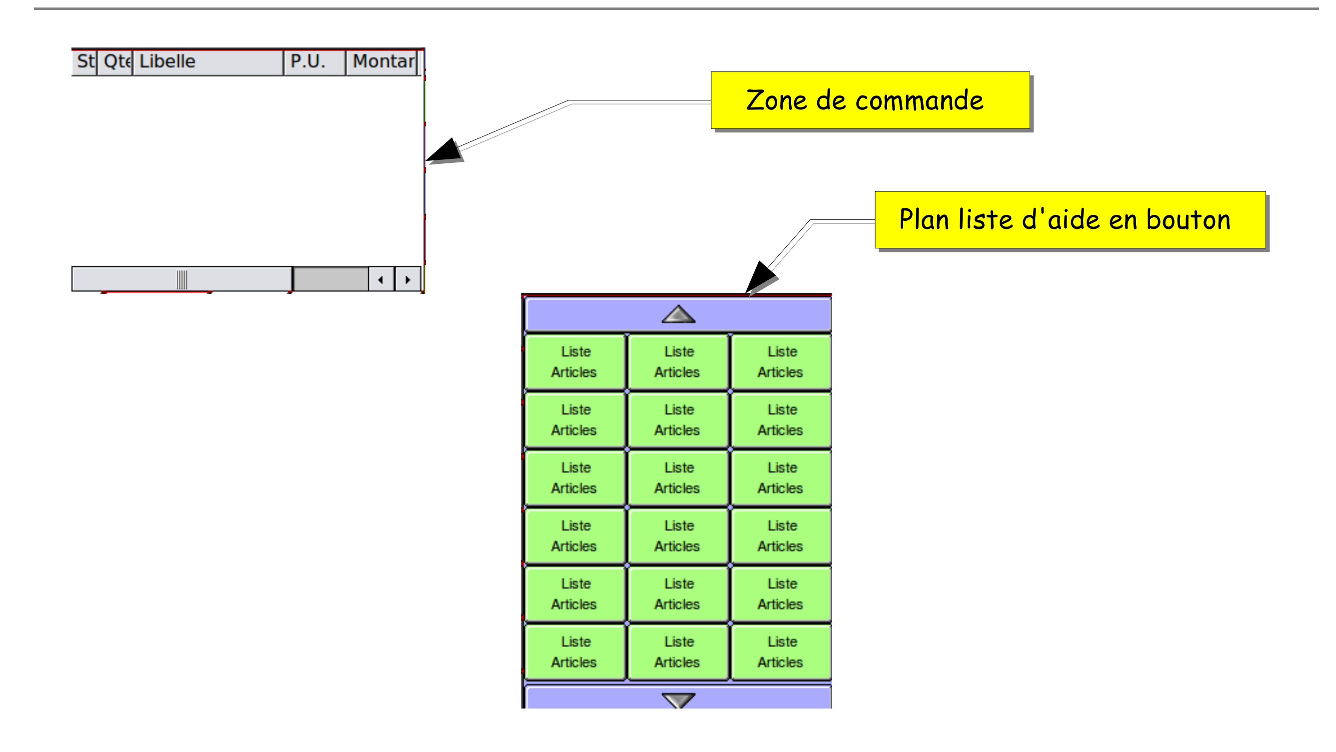
Zone de sous total

Zone de commande

Plan liste d'aide en bouton

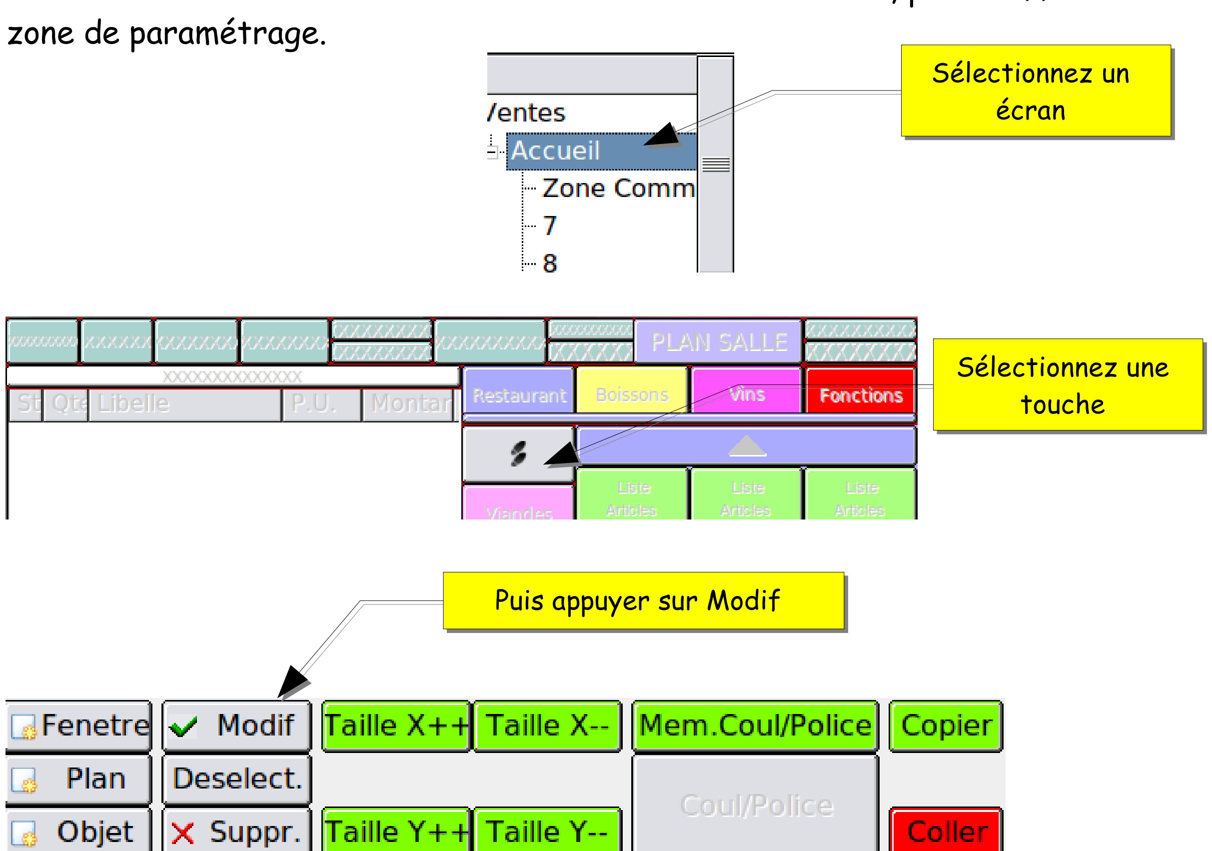
Détail :





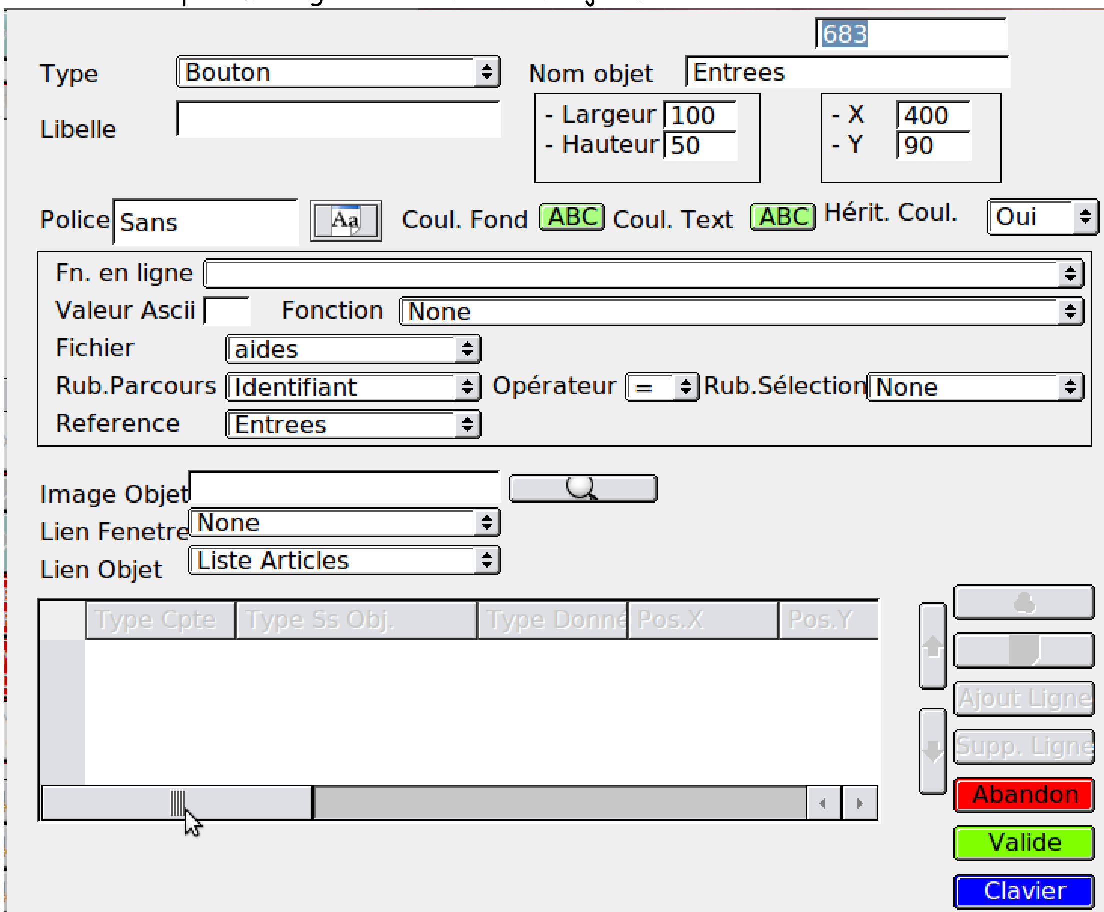
17.4- Paramétrage des libellés d'une touche

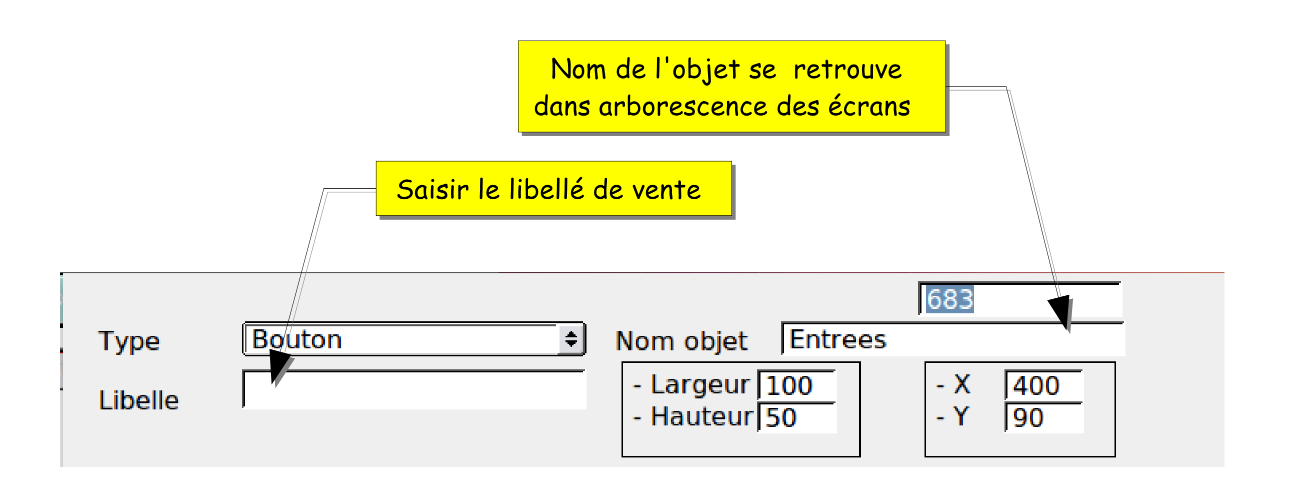
Par défaut le système reprend le texte du fichier qui est associer à la touche, pour le modifier...
Sélectionnez l'écran désiré dans l'arborescence des écrans, pour l'afficher dans la zone de paramétrage.



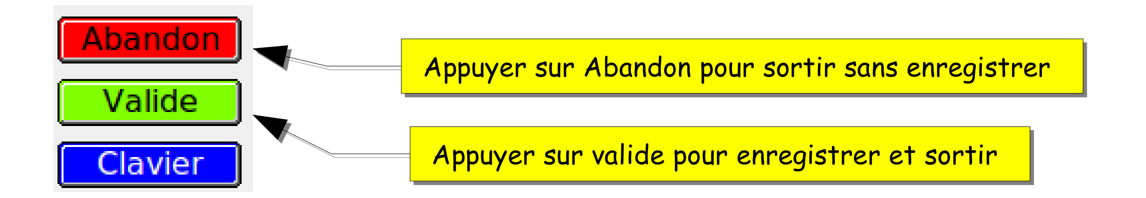
L'écran suivant apparait.

Exemple : écran des paramétrages des boutons ou objets.





Si vous avez connecté un clavier pc, taper votre texte, ou appuyer sur la touche **Clavier** et taper votre texte à l'aide du clavier affiché, puis appuyer sur la touche valide.



17.5- Insertion du image sur une touche

L'affichage d'un bouton peut représenter soit une image, soit un libellé, soit les deux.

Sélectionnez une touche

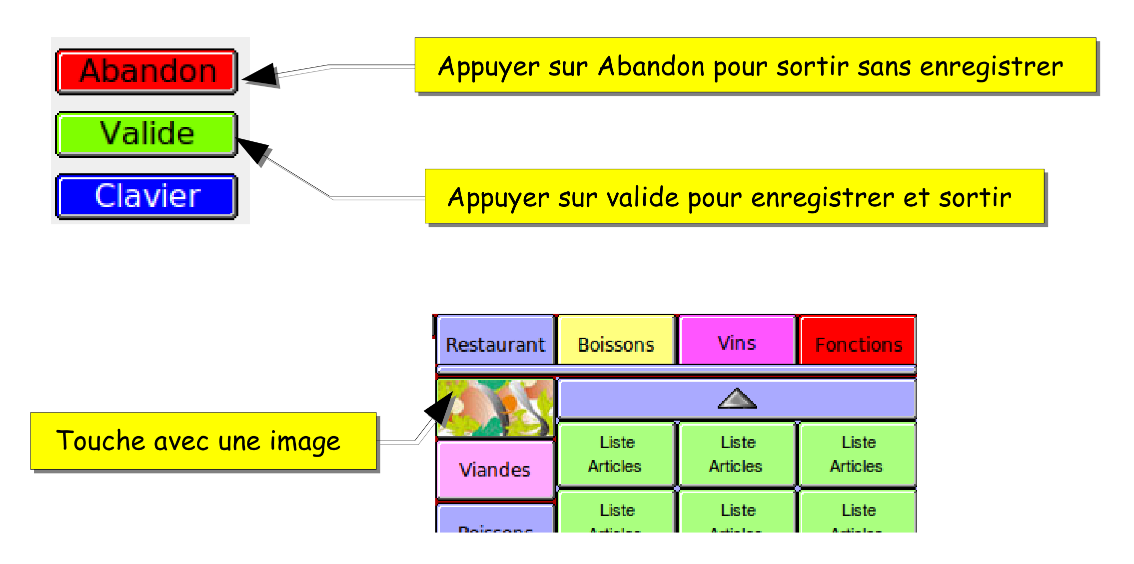
Puis appuyer sur Modif

Appuyer sur la touche de recherche des images et dans l'écran suivant sélectionner votre image

Image Objet

Choisir le dossier

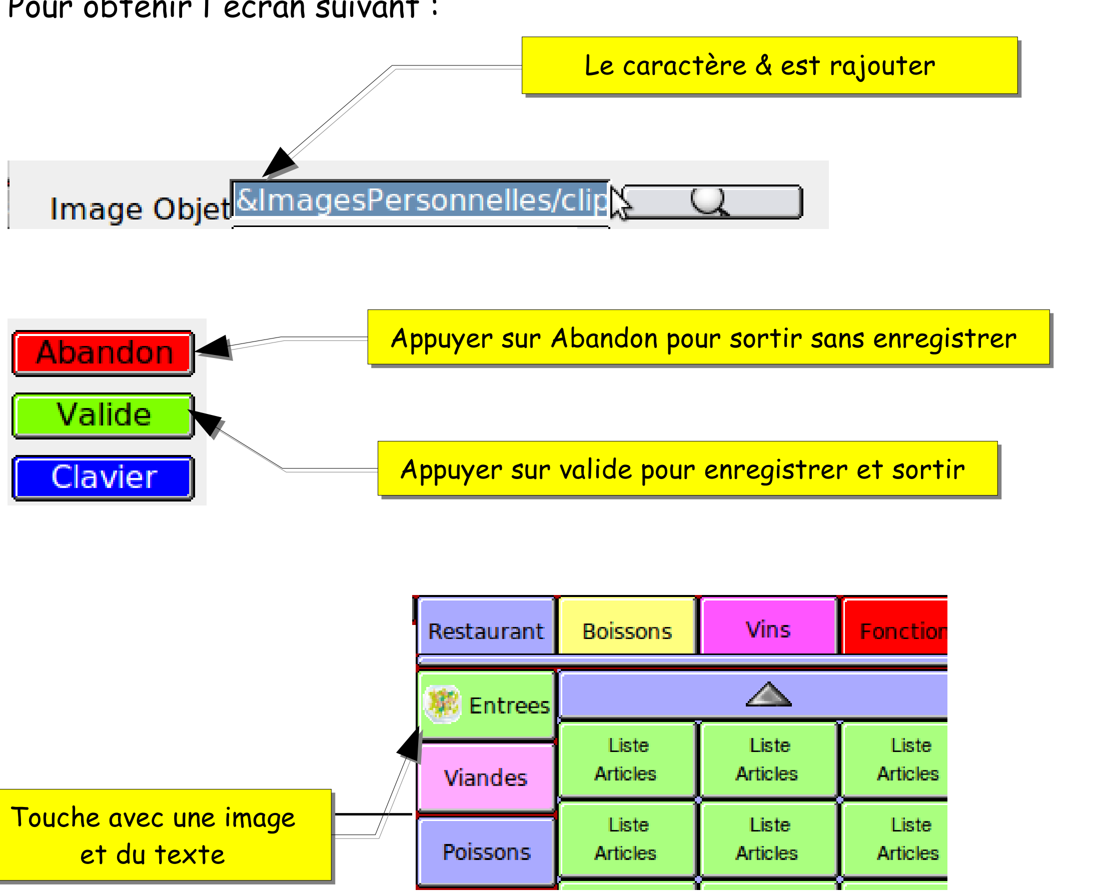
le chemin de l'image s'insère de la cadre image objet ex : ImagesPersonnelles/clipart/u21633078.jpg



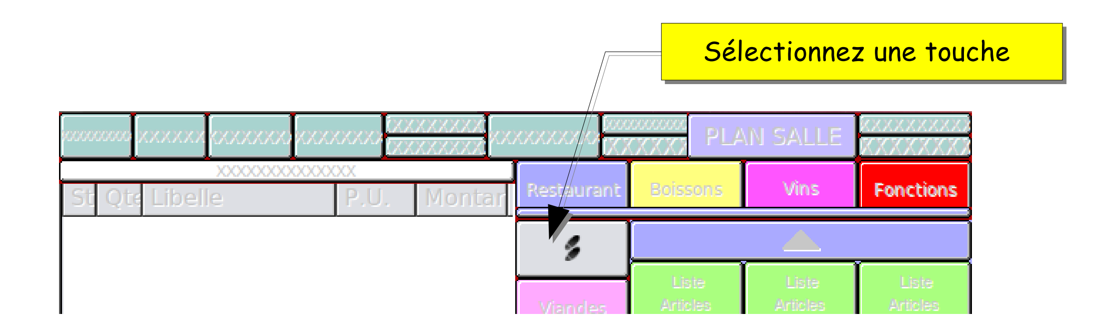
Paramétrage d'une image et du texte

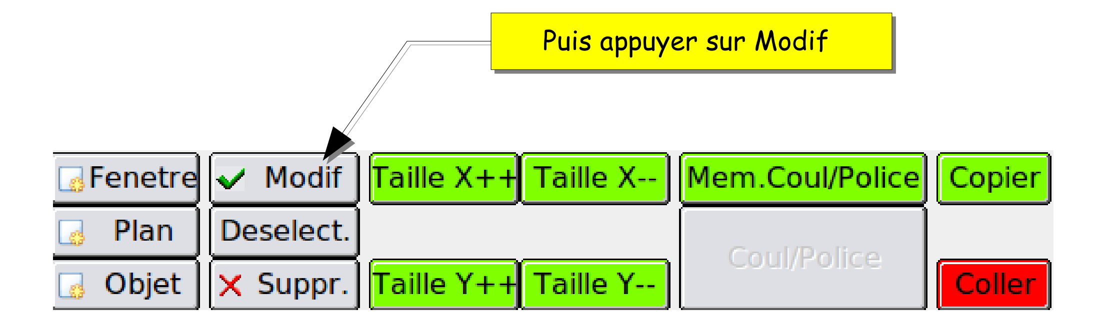
exemple : rajouter devant : « ImagesPersonnelles/clipart/u21633078.jpg » le caractères : &

Pour obtenir l'écran suivant :

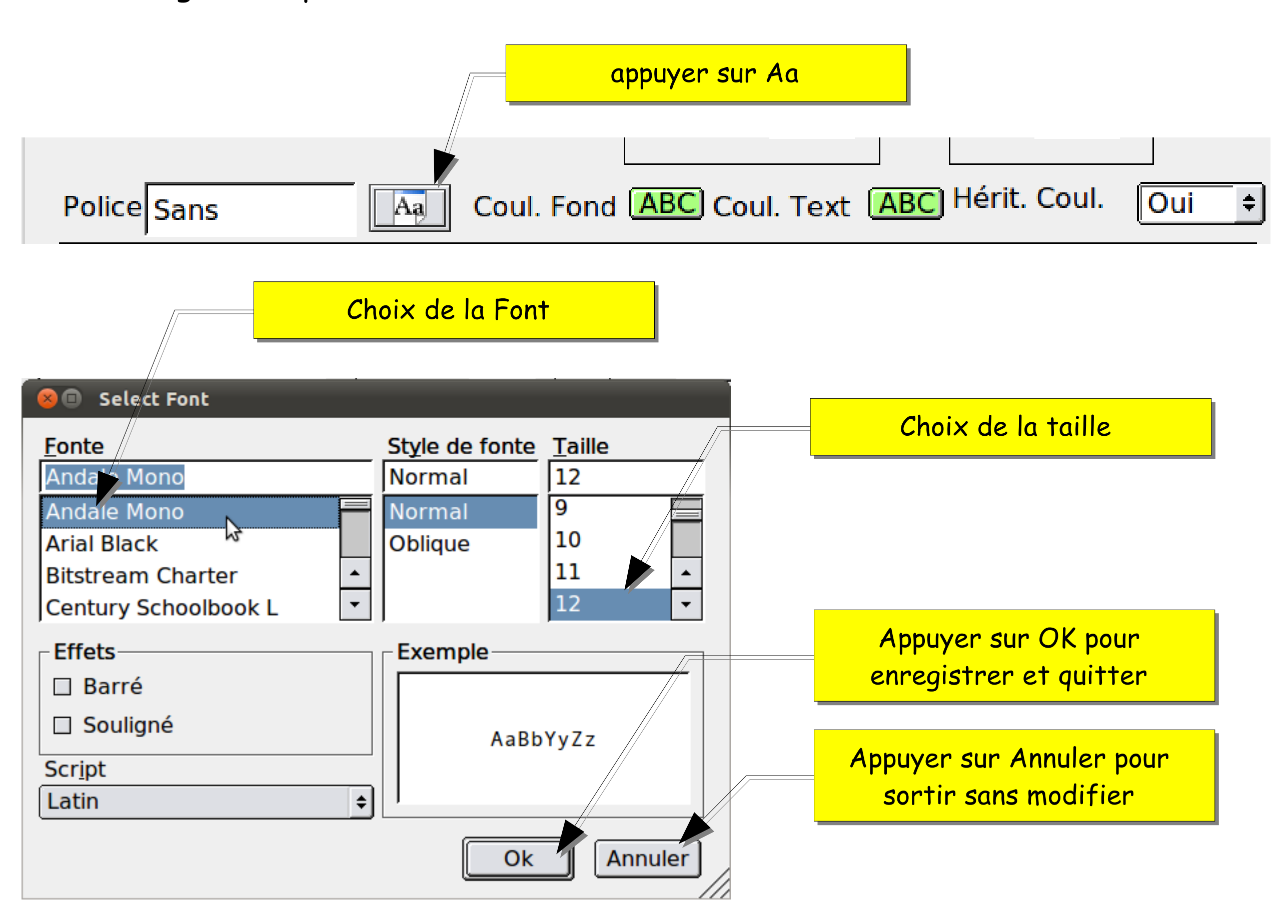


17.6- Paramétrage d'une touche, couleur et police

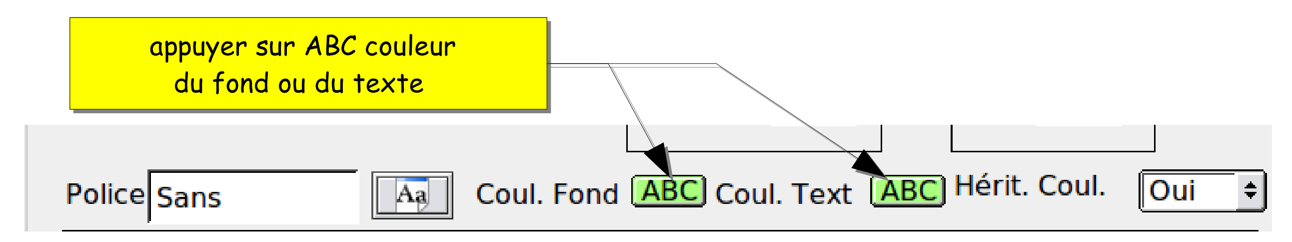


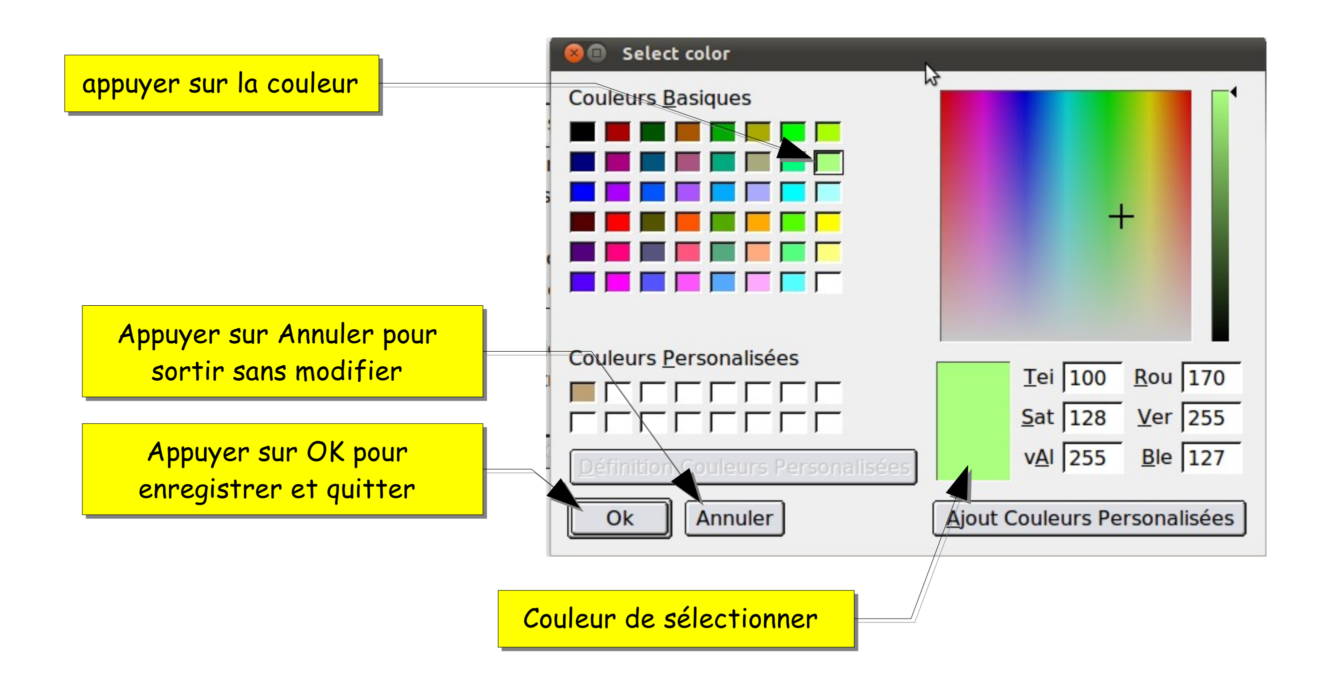


Paramétrage de la police



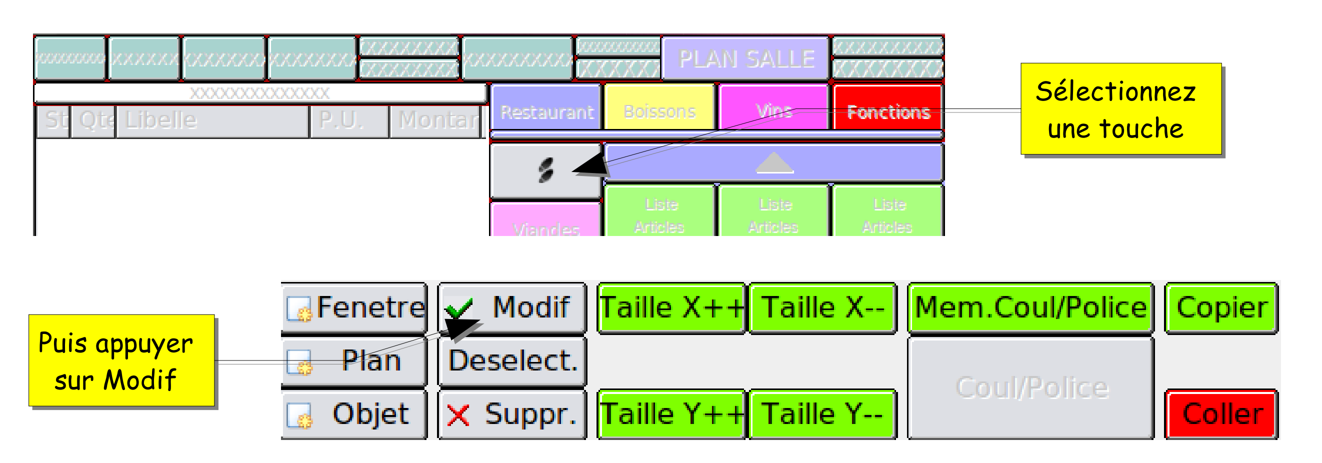
Paramétrage de la couleur du fond et du texte.

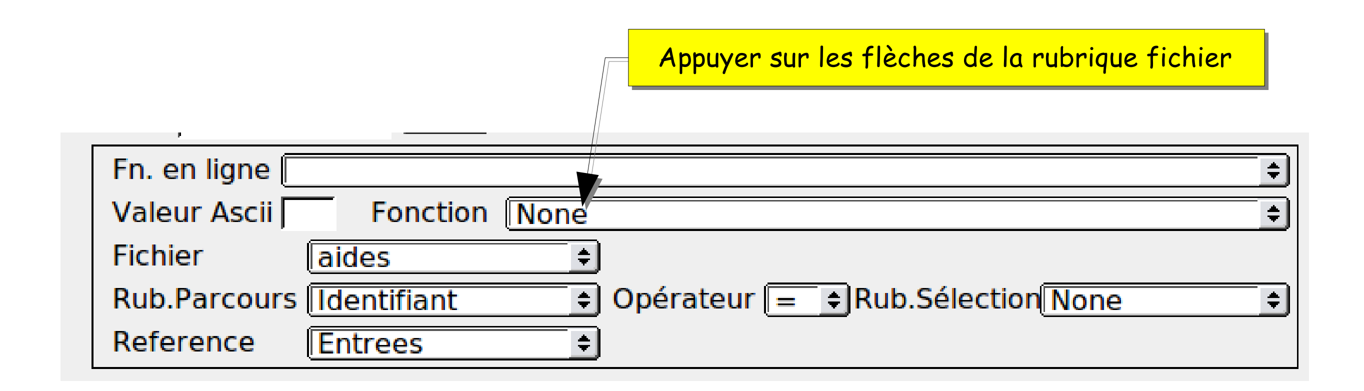




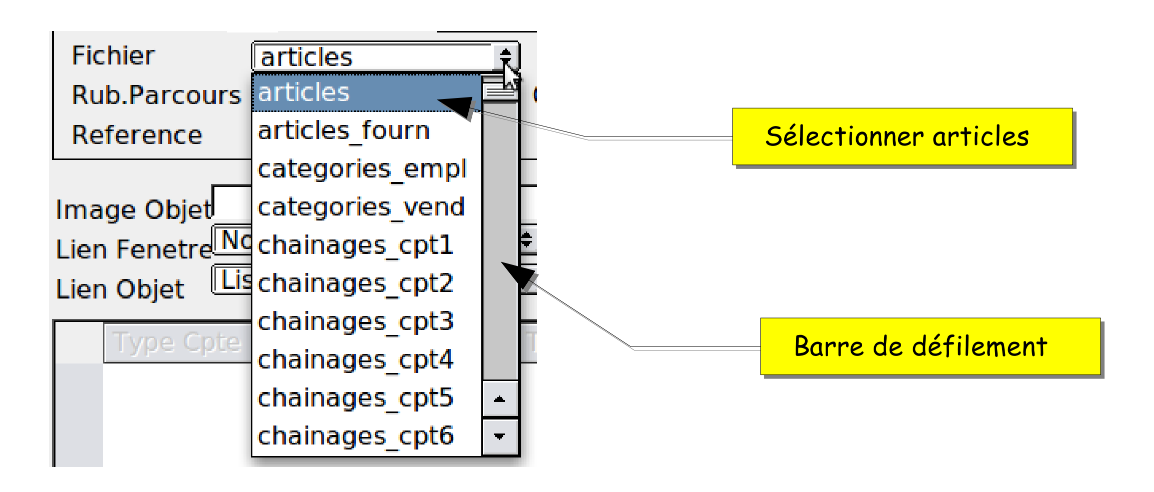
17.7- Attribution : article, aide, sous famille, famille, groupe, classe... sur une touche

A) Programmer un article sur une touche.

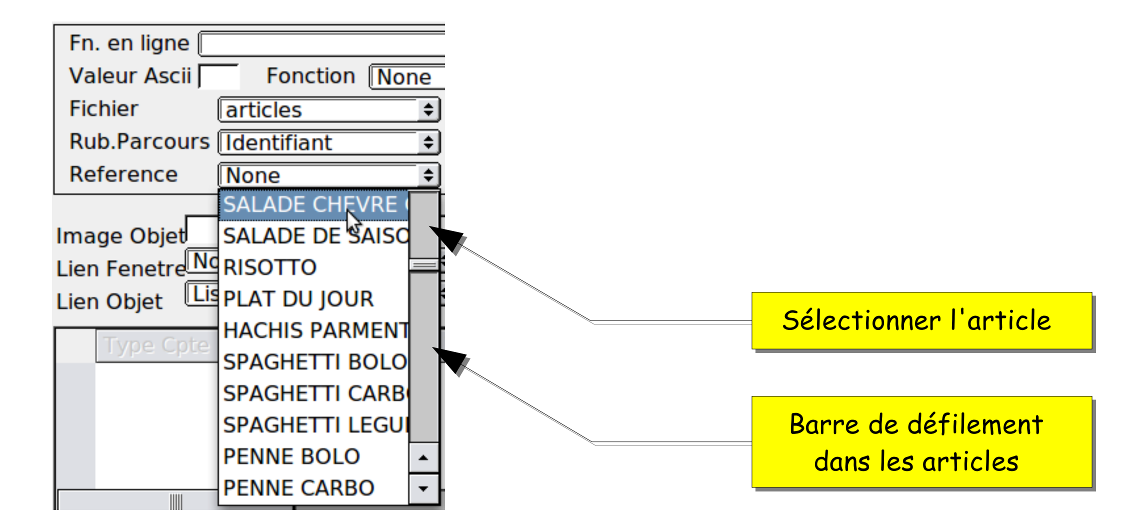




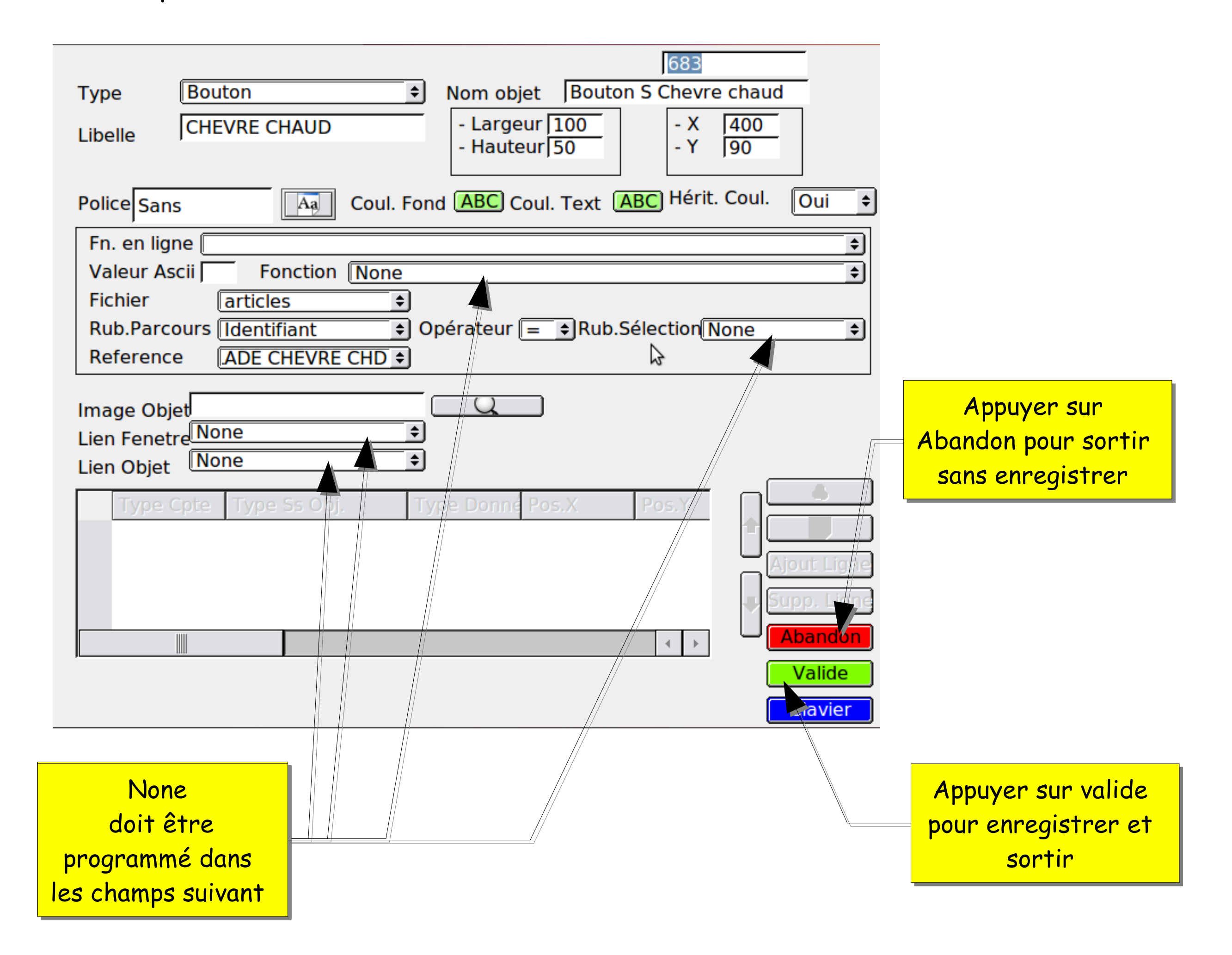
Choix du fichier:
Si vous souhaitez que votre touche appel un article sélectionner « article » dans le menu déroulant.



Choix de la référence :
Pour sélectionner l'article ex : salade chèvre, appuyez sur la rubrique Référence.



Votre écran de configuration des boutons, doit être programmé comme l'écran suivant pour attribuer à la touche un article en direct.

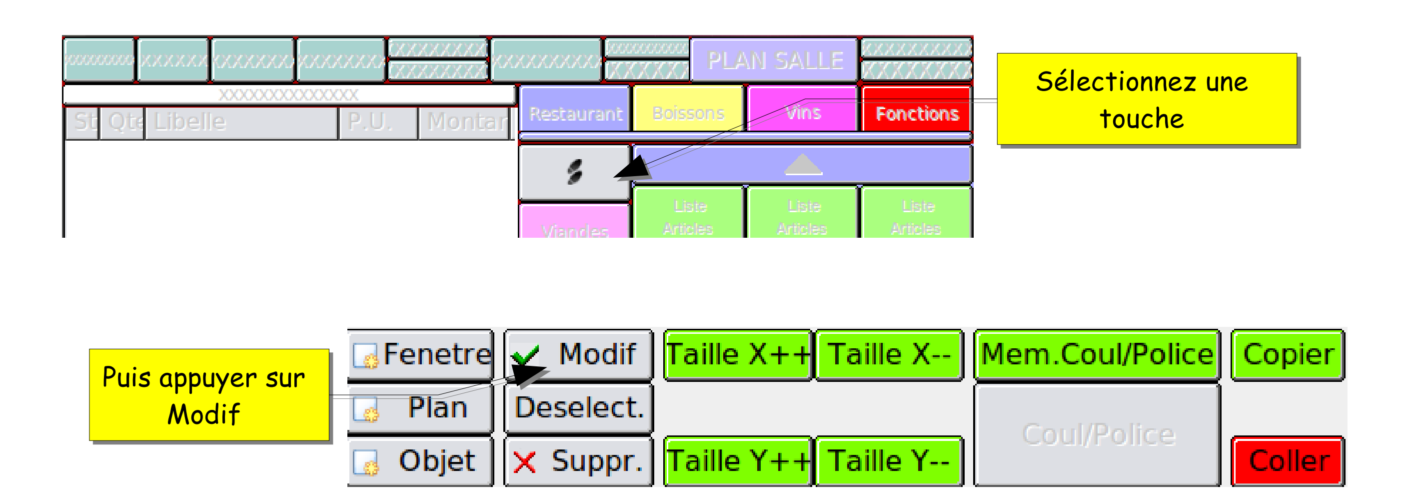


B) Programmer une liste d'articles sur une touche.

Sur une touche d'articles vous pouvez appeler :

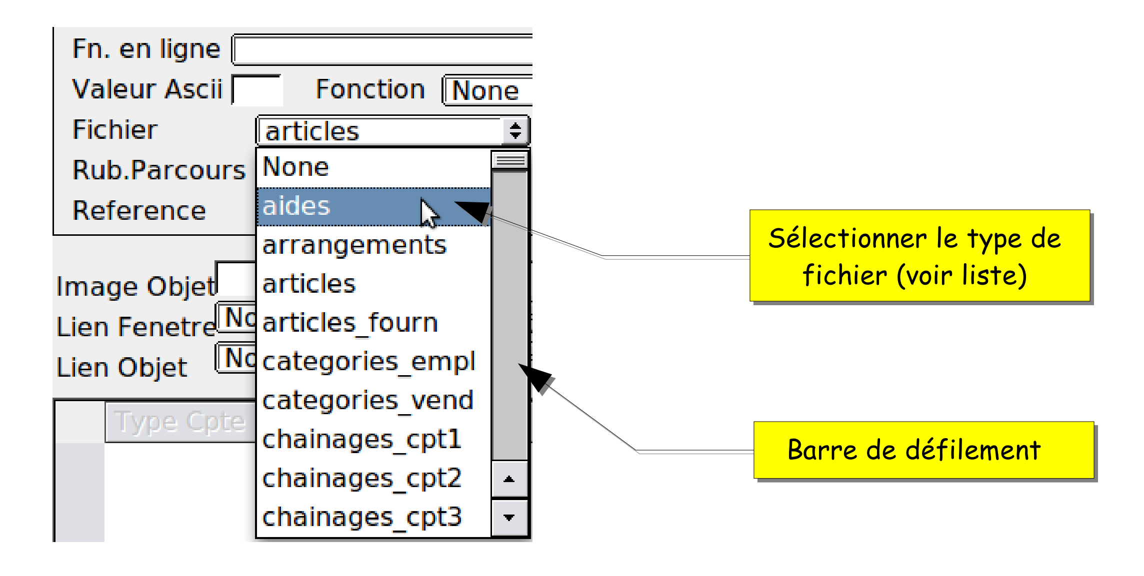
- une classe article
- un groupe
- une famille
- une sous-famille
- une aide
- une contrainte.

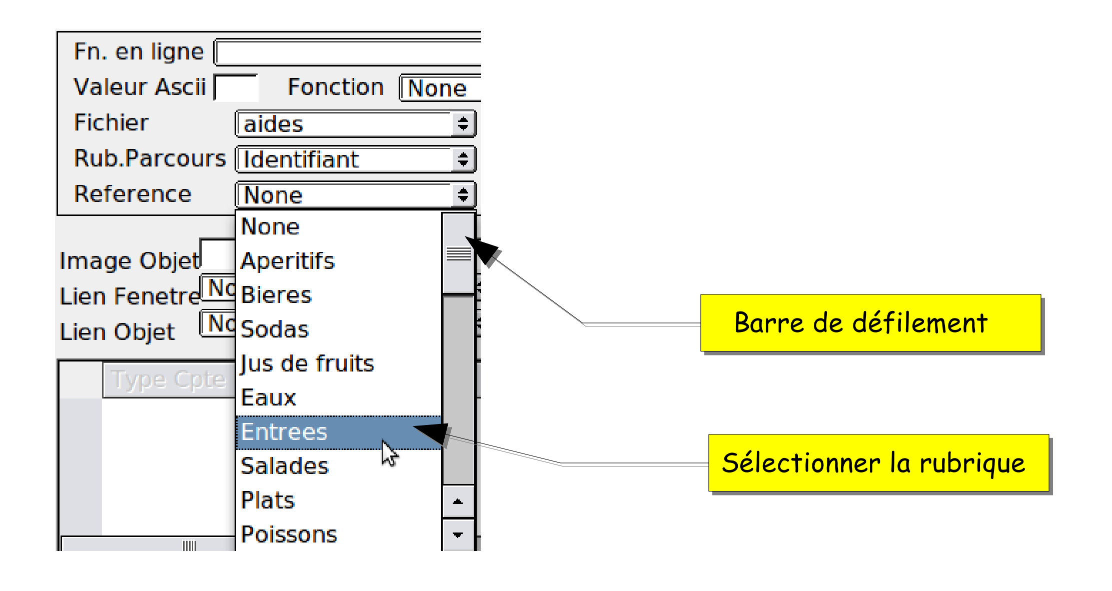
Dans ce cas, vous devez avoir « une liste d'aide en boutons » de programmé dans votre fenêtre ou dans le plan que vous programmez.

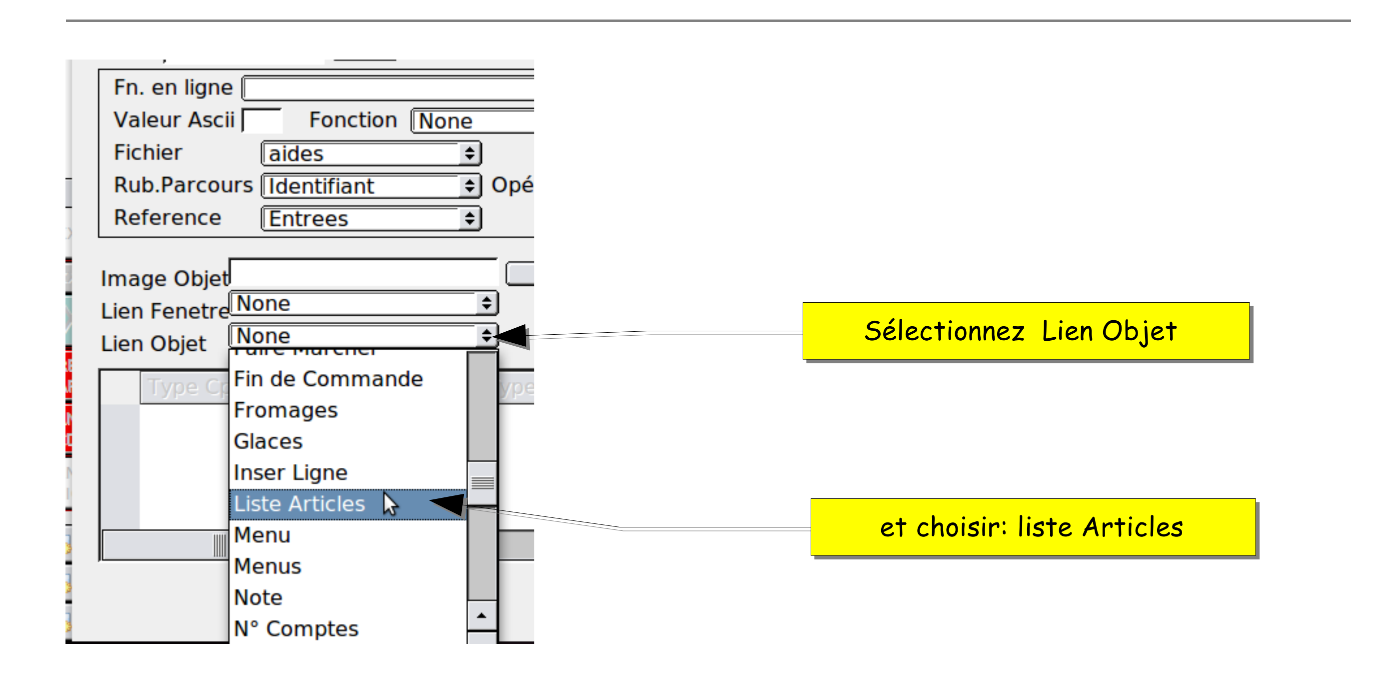


Choix du fichier:

Si vous souhaitez que votre touche appel un aide sélectionner « aide » dans le menu déroulant, ou classe groupe famille...







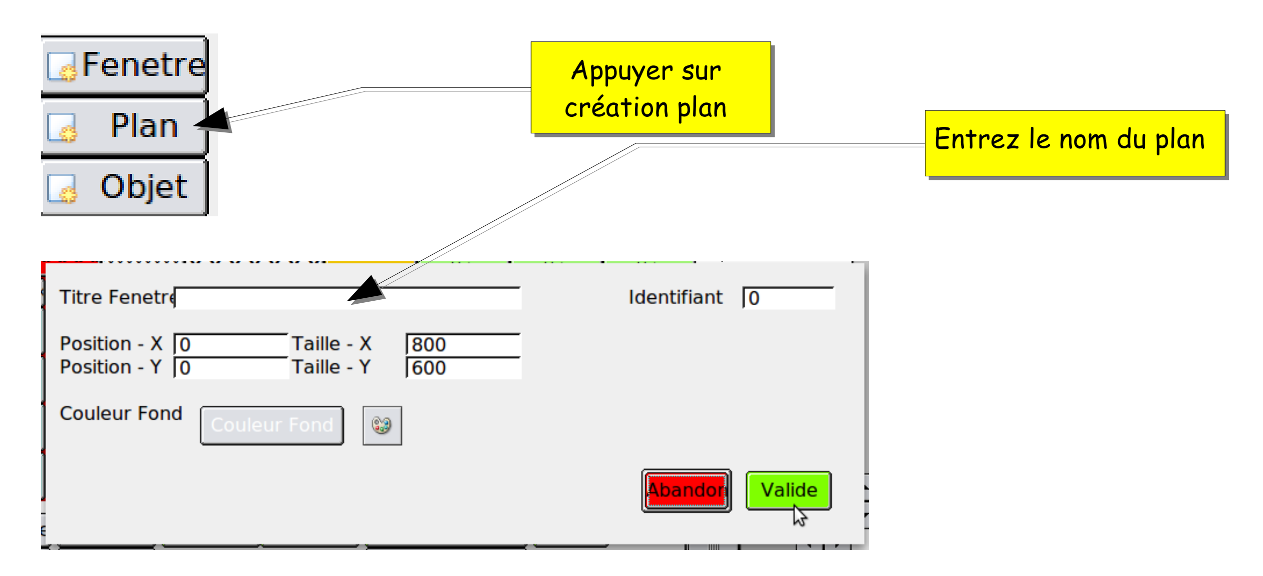
Votre écran de configuration des boutons, doit être programmé comme l'écran suivant pour attribuer une liste d'article. Exemple aide ENTREES

Appuyer sur Abandon pour sortir sans enregistrer

Appuyer sur valide pour enregistrer et sortir

17.8- Les plans

Un plan est inactif lors de l'initialisation de la fenêtre à laquelle il appartient et devra être activé soit par un bouton, soit par le système dans le cas de la gestion des contraintes et menus. Il permet de masquer une partie des objets de la fenêtre courante afin de permettre l'activation d'objets supplémentaires.



Choix de la rubrique parcours :
Cette rubrique détermine la présentation des l'affichage dans les vente.
Trois choix son possibles :
Par identifiant
Par Libellé Note
Par Libellé Commande

18-

19- Programmation du clavier utilisateur

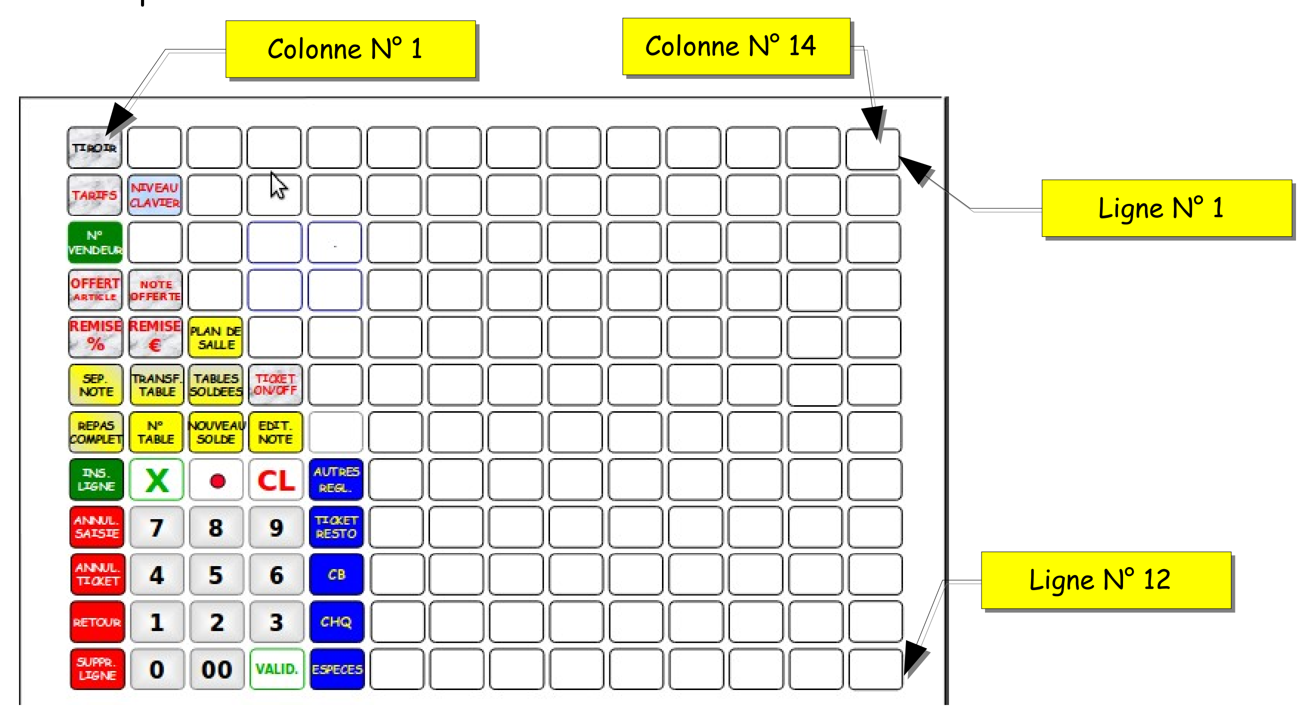
Le clavier plat 168 touches utilisateur est une option sur votre KSD

19.1- Description

Programmation illimitée de niveaux de claviers utilisateur.
Toutes les touches sont paramétrables.
Les niveaux de claviers servent à positionner, des touches utilisateurs ou des touches de fonction sur la même touche physique.

Les touches utilisateurs concernent : les articles, les règlements, les remises et les vendeurs.

On distingue les touches utilisateurs des touches de fonctions:ECHAP, VALID, ANNUL-LIGNE, CODE ARTICLE...
Les colonnes se numérotent de gauche à droite de 1 à 14 et lignes de haut en bas de 1 à 12.
Exemple de clavier :





19.2- Programmation des niveaux de claviers

Appuyer sur le bouton Prog.

Puis appuyer sur le bouton Divers

Rechercher puis sélectionner Param. Clavier Plat

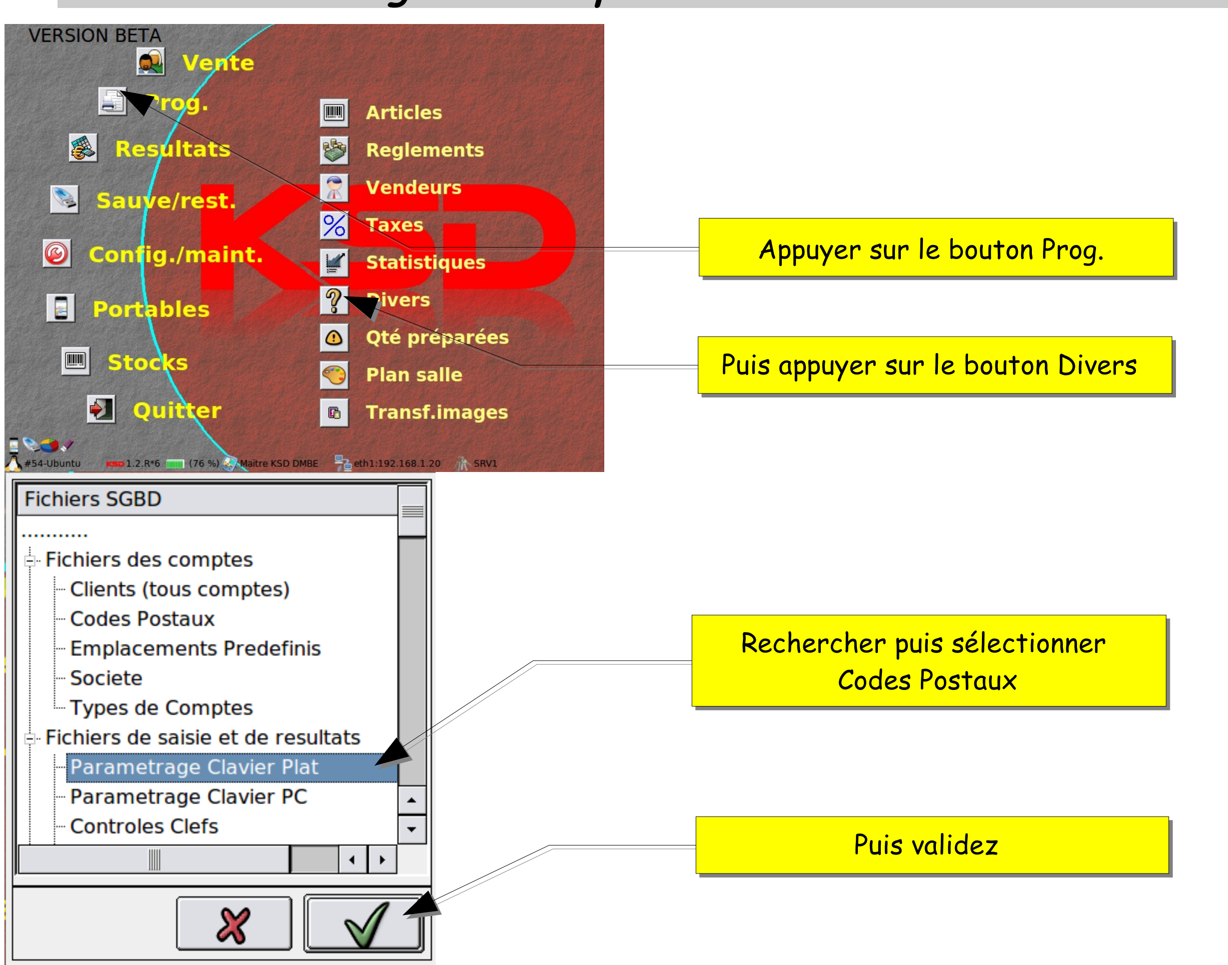
Puis validez

Afficher et appuyer sur la touche ou si vous désirez créer plusieurs lignes.

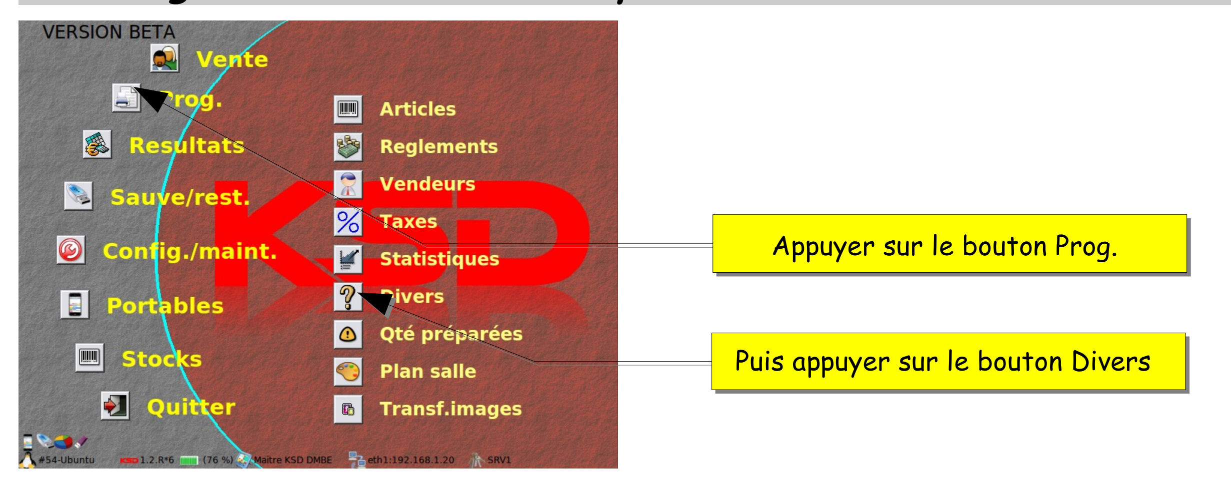
Sélectionnez la cellule libellé et entrer le texte

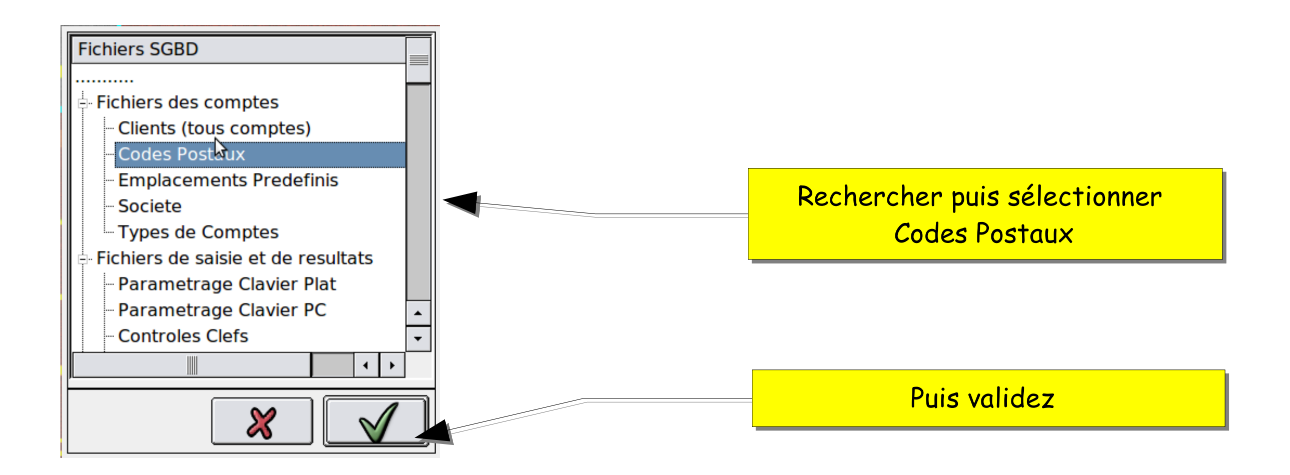
Si vous avez connecté un clavier pc, taper votre texte, ou appuyer sur la touche Clavier et taper votre texte à l'aide du clavier affiché, puis appuyer sur la touche valide.

19.3- Paramétrage clavier plat

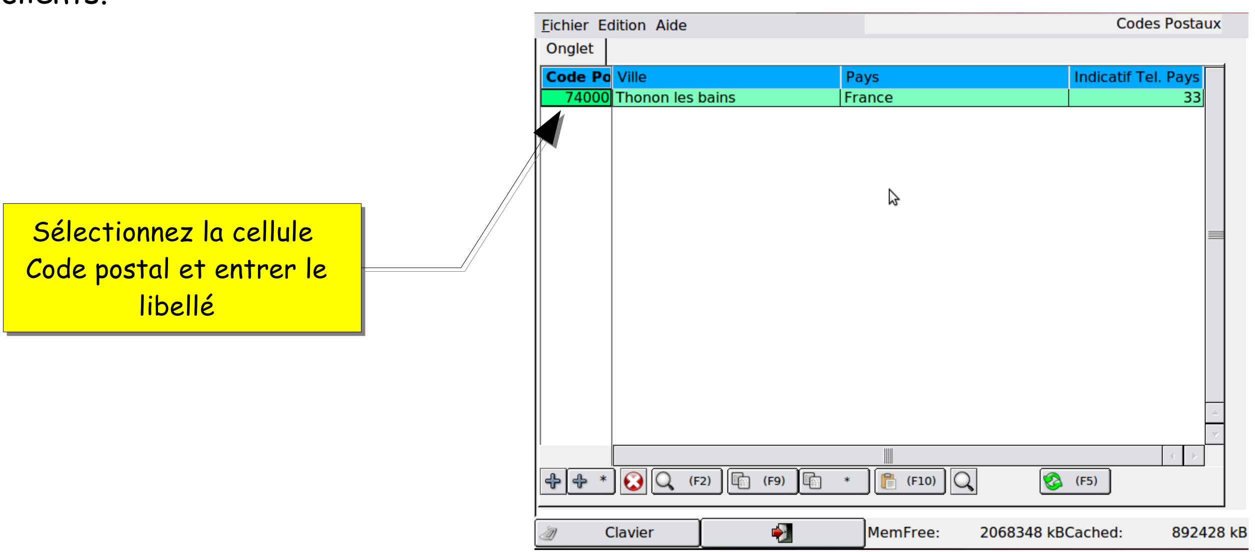


20- Programmation des codes postaux





La programmation des codes postaux, est en règle générale utilisé pour les comptes clients.

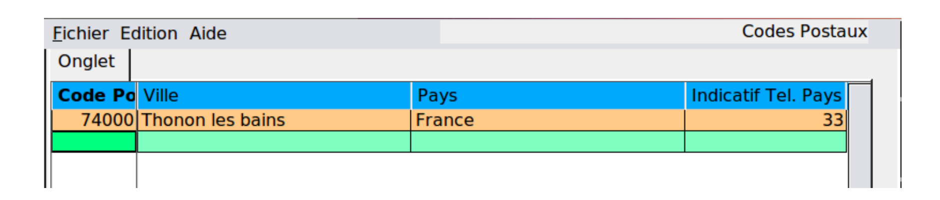


Si vous avez connecté un clavier pc, taper votre texte, ou appuyer sur la touche Clavier et taper votre texte à l'aide du clavier affiché, puis appuyer sur la touche valide.

Toutes les rubriques se programment de la même façon puisque se ne sont que des champs de libellés.

Pour créer un nouveau code postal.

Afficher le fichier Codes Postaux et appuyer sur la touche ou si vous désirez créer plusieurs lignes.



Ou vous pouvez dupliquer un enregistrement avec la touche (F9) puis modifier les libellés souhaité.

21- Données Techniques

21.1- KSD LM

Modèle:	KSD LM tactile
Dimensions:	350 (L) X 310 (L) X 350(H)
Poids:	7,8 Kg
Alimentation :	Tension et fréquences officielles (nominale)
Consommation:	65 W
Température de fonctionnement :	O° C à 40° C
Éléments électroniques :	LSI (CPU), etc
Affichage :	12" LCD
Sauvegarde :	Clef USB
Élément de saisie :	Dalle tactile 12"
Clé opérateur :	Clé par contact magnétique
Interfaces:	3 X RS232 1 X Parallèle 1 X Ethernet 3 X USB 1 X PS2 (clavier PC) 1 X CRT

21.2- KSD SLM

Modèle:	KSD SLM tactile
Dimensions:	350 (L) X 60-270 (L) X 320(H)
Poids:	3,9 Kg
Alimentation :	12 V par alimentation externe
Consommation:	35 W
Température de fonctionnement :	O° C à 40° C
Éléments électroniques :	LSI (CPU), etc
Affichage :	15" LCD
Sauvegarde :	Clef USB
Élément de saisie :	Dalle tactile 15"
Clé opérateur :	Clé par contact magnétique
Interfaces:	2X RS232 1 X Ethernet 3 X USB 1 X CRT

21.3- KSD LMS12

Modèle:	KSD LMS12
Dimensions:	340(L) X 80 - 220 (L) X 350 (H)
Poids:	3,6 Kg
Alimentation :	12V externe
Consommation:	35 W
Température de fonctionnement :	O° C à 40° C
Éléments électroniques :	LSI (CPU), etc
Affichage :	12" LCD
Sauvegarde :	Clef USB
Élément de saisie :	Dalle tactile 12"
Clé opérateur :	Clé par contact magnétique
Interfaces:	3 X RS232 1 X Ethernet Gigabit 3X USB 1 X PS2 (clavier PC) 1 X DVI

21.4- KSD LMS12L (Light)

Modèle:	KSD LMS12 (Light)
Dimensions:	340(L) X 80 - 220 (L) X 350 (H)
Poids:	3,6 Kg
Alimentation :	12V externe
Consommation:	35 W
Température de fonctionnement :	O° C à 40° C
Éléments électroniques :	LSI (CPU), etc
Affichage :	12" LCD
Sauvegarde :	Clef USB
Élément de saisie :	Dalle tactile 12"
Clé opérateur :	Clé par contact magnétique
Interfaces:	3 X RS232 1 X Ethernet Gigabit 3X USB 1 X PS2 (clavier PC) 1 X DVI

21.5- KSD LMS15

Modèle:	KSD LMS15
Dimensions:	380 (L) X 80 - 300 (L) X 380(H)
Poids:	4,4 Kg
Alimentation :	12V externe
Consommation:	35 W
Température de fonctionnement :	0° C à 40° C
Éléments électroniques :	LSI (CPU), etc
Affichage :	15" LCD
Sauvegarde :	Clef USB
Élément de saisie :	Dalle tactile 15"
Clé opérateur :	Clé par contact magnétique
Interfaces:	3 X RS232 1 X Ethernet Gigabit 3X USB 1 X PS2 (clavier PC) 1 X DVI